
POWER
PLAY
DAS PC-SPIELE MAGAZIN
DM 6,50
S 52,–/sfr 6,50
lfr 158,–/hfl 8,25
bfr 158,–/Lit 9.000
Pta 725,–
www.powerplay.de
5/99
4 391054 206507 05
CD im Heft
TOP DEMO
X – Beyound the Frontier
DEMOS
Lamentation
Sword > You don't know Ja
> Lander > Tank Racer
> Worms Armageddon
> Tanktics > Wild Metal Co
> Warzone 2100 > Jazz Jack
– The Secret Files > Life Wire > X-Wi
Alliance > Super Bike Championship >
Redjack: Revange of the Brethren
VIDEOS
Mech Warrior 3
SKOUT
Descent 3
MACHINES
Krieg der Roboter
IM TEST
Der Korsar
Everquest
Imperialism 2
Lands of Lore 3
North vs. South
Redjack
Silver
TOCA 2
UEFA Champions League
Warzone 2100
X-Wing Alliance
u.v.a.
13 aktuelle
3D-Grafikkarten
Aliens vs. Predator

Redaktion *intern*

Neue Welten, alte Gesichter

Diesen Monat gab es in der Redaktion eigentlich nur ein Thema: Onlinespiele! „Everquest“ absolvierte z.B. seinen offiziellen Stapellauf – keine Frage, daß unsere „Heftlinge“ als Rudersklaven mit von der Partie waren. Allerdings entpuppte sich die Jungfernfahrt von Sonys Multiplayer-Dungeon für uns als Problem, da die betreffenden Kollegen eigenartige Formen von Nichtansprechbarkeit entwickelten – während der Rest der Crew in ein heiteres Gesichter-Raten einstimmte (und somit überhaupt niemand mehr arbeitete): Ah, Joe schwebt mit einem entrückten Lächeln durch die Büros? Keine Frage, sein Druide hat gerade einen neuen Zauberspruch gelernt! Oh, Maik präsentiert sich mit einer genähten Platzwunde auf dem Haupte? Völlig klar, die Server waren mal wieder down, und unser Dickschädel hat es mit dem Kopf durch die Wand versucht!
Zu einem beliebten, wenngleich leicht durchschaubaren Rate-Opfer mutierte Joe auch in anderer Hinsicht. Sein tagelanges, resigniertes Kopfschütteln konnte nur eines bedeuten: Der nächste Patch für „Mankind“ ist schon wieder auf unbestimmte Zeit verschoben worden. Das ist natürlich nichts Neues, neu war hingegen, daß Joe steif und fest behauptete, demnächst würde man die Space Opera tatsächlich spielen können – was ihm den Hohn und Spott aller einbrachte.
Schließlich noch ein Hinweis in eigener, nein eigentlich in fremder Sache: An sich hättet Ihr in diesem Heft Tests von „Heroes of Might & Magic III“, „Army Men 2“ und „South Park“ finden sollen, da sich die amerikanischen Importversionen bereits im Handel befinden. Doch baten uns die Hersteller inständig um einen Aufschub bis zur Veröffentlichung der jeweiligen deutschen Fassungen. Nun, das schadet zwar der Aktualität, doch nützt es dafür umso mehr einem möglichst treffenden Testergebnis, denn wie wir alle wissen, unterscheiden sich die lokalisierten Versionen ja oft recht deutlich von den Originalen...

Viel Spaß, noch mehr Treffer sowie eine hohe Telefonrechnung wünscht Euch

Das Power Play-Team

KOLUMNE

Dumm & Dümmer

Ich schwöre, ich habe nur gelangweilt herumgezappt und wollte eigentlich gar nicht diese C&A-Modepüppchen aus „Gute Zeiten, schlechte Zeiten“ bei ihren schauerlichen schauspielerischen Artikulationsversuchen beobachten. Leider habe ich dann aber doch ein paar Minuten zugeguckt und wurde prompt mit dem Wachstum meiner Ärger-Magengeschwüre bestraft. Warum?

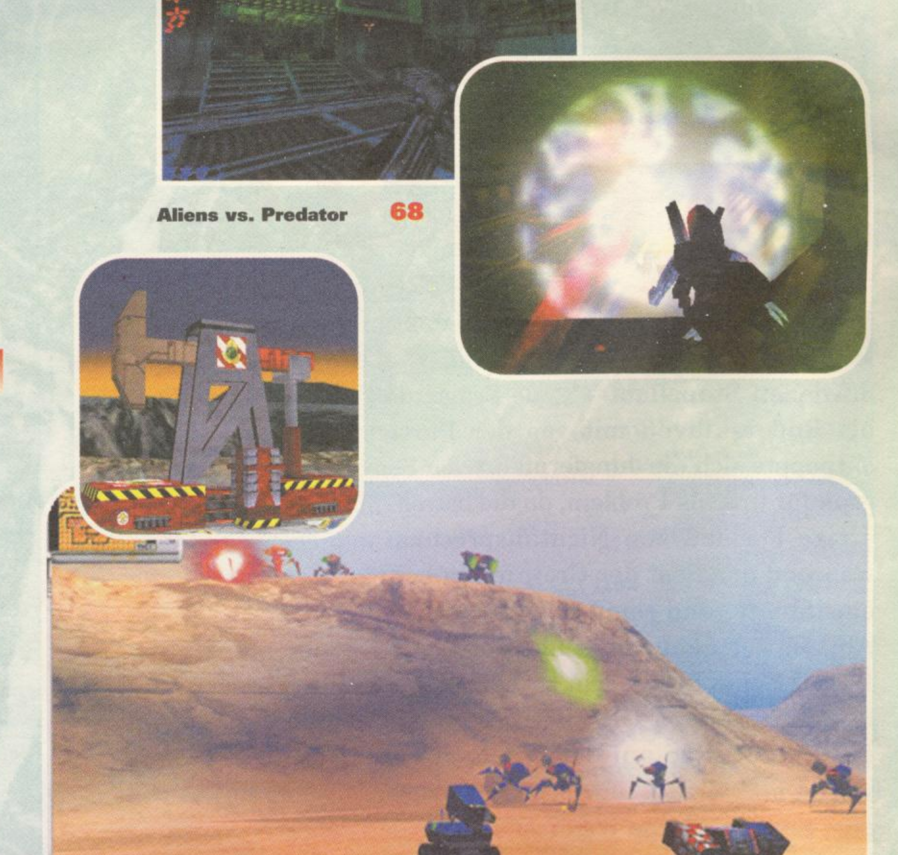


Da stehen neben dem Monitor eines dieser Clerasilgesichter doch glatt zwei Joysticks. Worüber ich mich aufrege? Naja, mir ist schon klar, daß 95% aller Jungs in diesem Alter den Rechner nur zu einem Zweck besitzen, aber warum verwenden die im Fernsehen keine PC-Knüppel, sondern ganz offensichtlich Amiga- oder gar C64-Joysticks? Ist es denn wirklich so schwer, in der Rumpelkammer der Requisite glaubwürdige Ausstattungsgegenstände für die ansonsten so hypermodernen Lofts dieser Yuppie-Azubis zu finden? Aber es sind ja nicht nur deutsche Fernsehmacher, die uns bei der Darstellung von Videospielen oder Computern in TV- und Kinoproduktionen für dumm verkaufen. Seit einigen Jahren scheint gerade in Hollywood die Hirnrissigkeit zum Prinzip einer erfolgreichen Action-Produktion erhoben worden zu sein. Und das bezieht sich eben nicht nur auf unglaubwürdige Stunts und haarsträubende Stories, sondern auch auf alles, was mit Computern oder Internet zu tun hat. Da wird mittels Virus das Raumschiff einer unbekannten Alien-Rasse zum Absturz gebracht, da muß sich der Filmheld noch nicht mal irgendwo einloggen, um durch blindwütiges Hämmern auf der Tastatur mal eben den NASA- oder FBI-Rechner zu hacken, und selbst der popeligste Palm-Top besitzt eine integrierte Sprachausgabe, die mit blecherner Computerstimme für die Analphabeten unter den Zuschauern die Bildschirmtexte vorliest. Einzig die aktuelle Hanks/Ryan-Schmonzette „e-m@il für dich“ kommt ohne diese künstlerischen Frei- und Frechheiten aus, aber von einer AOL-Dauerwerbesendung kann man ja eigentlich auch erwarten, daß sich die Inhalte einigermaßen an der Realität orientieren. Warum aber bietet man uns in 99% aller Fälle solchen Unsinn? Sehen die Verantwortlichen nicht, daß wir – die Zielgruppe – mit modernen Medien und digitaler Unterhaltung aufwachsen bzw. aufgewachsen sind? Wahrscheinlich sind sie's einfach gewohnt, daß keine negative Resonanz der Zuschauer hervorgerufen wird, egal, wie groß die Unglaubwürdigkeit, wie hanebüchen die Geschichte und wie unbeschwert die Dummdreistigkeit. Das Publikum bekommt eben, was es verdient...

Stephan Freundorfer

TITELTHEMEN

TEST



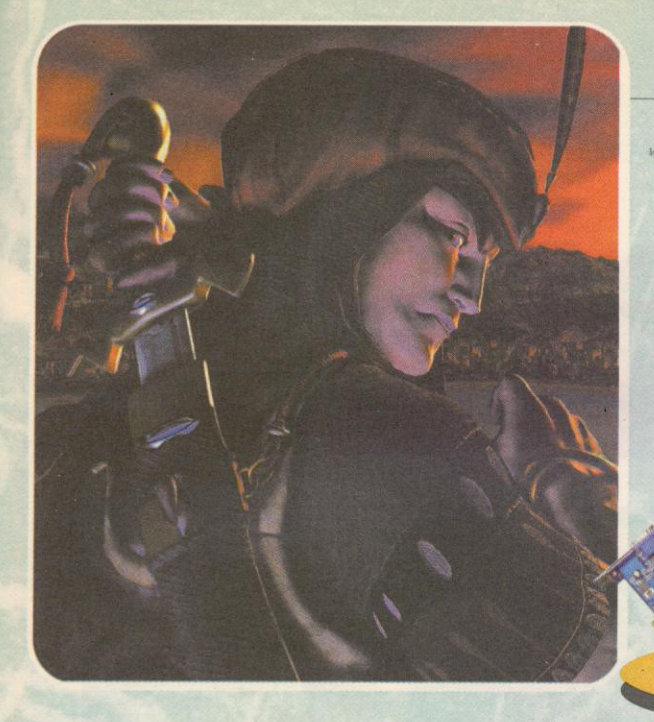
Aliens vs. Predator 68

Machines 40



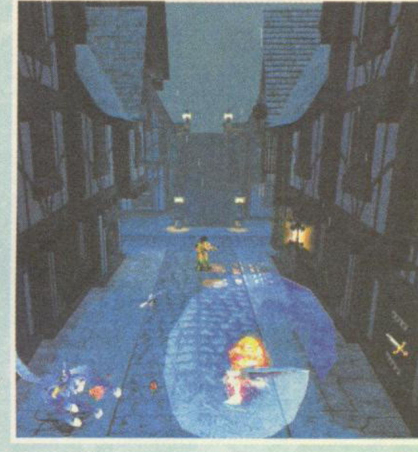
Warzone 2100 82

PIPELINE





Prince of Persia 24



Silver 46

Grafikartentest 102





Lands of Lore 3 96



X - Beyond the Frontier 33



Imperialismus 2 86







Die CD im Überblick



INSTALLATION

Die Bedienung unseres CD-Menüs ist denkbar einfach! Zum Wechseln der Seite oder zur Installation einer Demo/eines Tools genügt ein Doppel-Mausklick auf den entsprechenden Button. Ist es notwendig ein Programm auf die Festplatte zu kopieren, wird durch den Klick darauf der Windows-Explorer gestartet. Hier kann es zu Störungen kommen, wenn Ihr Windows in einem „exotischen" Verzeichnis oder nicht auf Laufwerk „C" installiert habt. Erkannt werden die Verzeichnisse: WINDOWS, WIN und WIN95. Die CD selbst läuft zwar auf allen Rechnern, die mindestens ein Quad-Speed-CD-ROM (erhebliche Ladezeiten!) haben, aber für die meisten Demos wird laut Hersteller mindestens ein Pentium mit 90 MHz, 16 MB RAM, einer 2-MByte-SVGA-Karte und einem 8-fach-CD-ROM benötigt. Besser wäre ein Pentium 133 mit 32 MB RAM, einer 4-MByte-SVGA-Karte und einem 12fach-CD-ROM. Außerdem verlangen bereits gut 50% aller Spiele-Demos nach einer 3Dfx-Karte! Das Menü selbst hat eine Farbtiefe von 24 bit und eine standardmäßige Auflösung von 800 x 600. Wird es mit weniger als 65 000 Farben (16 bit) gestartet, läuft es technisch zwar einwandfrei, aber die Farbdarstellung ist dann sehr grob und verfälscht. Das Menü kann in allen Auflösungen ab 800 x 600 genutzt werden. Die CD an sich ist ohne Installation lauffähig. Die meisten Demos müssen jedoch installiert werden. Da so gut wie alle Applikationen der CD für Win95 ausgelegt sind, müssen für die Installation alle anderen Anwendungen – also auch das Menü – beendet werden. Ist das nötig, erfolgt es automatisch, d.h., es ist keine Fehlfunktion, wenn das Menü nach dem Aufruf einer Demo oder eines Tools „verschwunden" ist! Unter Win95 erfolgt nach Einlegen der CD der Autostart. Die Ladezeiten der Seiten sind so kurz wie möglich gehalten, hängen aber stark von der Geschwindigkeit des CD-ROM-Laufwerks ab (bei 12-fach unter 3 Sekunden).

DEMOS

Demos	Größe*
X – Beyond the Frontier	**92,8 MB**
Lamentation Sword	34,9 MB
You don´t know Jack 2	44,5 MB
Lander	22,7 MB
Tank Racer	9,6 MB
Worms Armageddon	21,3 MB
Warzone 2100	25,6 MB
Tanktics	12,0 MB
Wild Metal Country	23,6 MB
Jazz Jack Rabbit 2 – The secret Files	22,3 MB
Life Wire	22,0 MB
X-Wing Alliance*	46,5 MB
Super Bike Championship	79,1 MB
Redjack: Revenge of the Brethren*	82,5 MB

* „Größe" gibt den belegten Platz auf der Festplatte an, nicht die Größe auf der CD

INFO ZU DEMOS MIT*

* **X-Wing Alliance**
Ausführen nach Installation mit der
XWADEMO.EXE
aus dem aktuellen Verzeichnis der installierten Demo!

* **Redjack: Revenge of the Brethren**
Wer die Installation nicht über „Menü" ausführen will: Die Redjack-Demo befindet sich aus technischen Gründen im Verzeichnis
Rjescape
im Stammverzeichnis der CD!



X – Beyond the Frontier

Hier düst Ihr durchs Weltall und schachert. Wie bei „Elite", nur viel schöner!

CPU: P133, RAM: 32 MB, Grafik: SVGA, D3D, 3Dfx, CD-ROM 8x



Wild Metal Country

Wildgewordene Panzer in einer riesigen Polygonwelt. Beginnt doch schon mal mit der Altmetallproduktion!

CPU: P166 MHZ, RAM: 32MB, Grafik: SVGA, D3D, CD-ROM 4x



Warzone 2100

Die nächste Generation der Echtzeitstrategie – so das einhellige Urteil der Fachpresse – für Euch zum antesten.

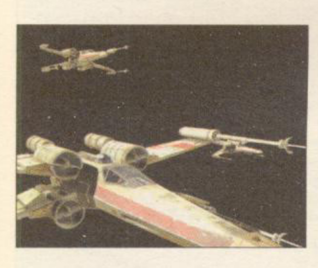
CPU: P166, RAM: 32 MB, Grafik: D3D, Glide CD-ROM 6x



Super Bike World Championship

Helm auf und ab geht die Post mit den rasanten Superbikes von Electronic Arts.

CPU: P133 MMX, RAM: 32 MB, Grafik: SVGA, D3D, CD-ROM 4x



X-Wing Alliance

Die Allianz fliegt wieder. Da nur wenig Neues im Spiel ist, können unsichere Piloten mit der Demo erstmal probefliegen.

CPU: P200+ MHZ, RAM: 32+ MB, Grafik: SVGA, D3D, CD-ROM 4x



Lamentation Sword

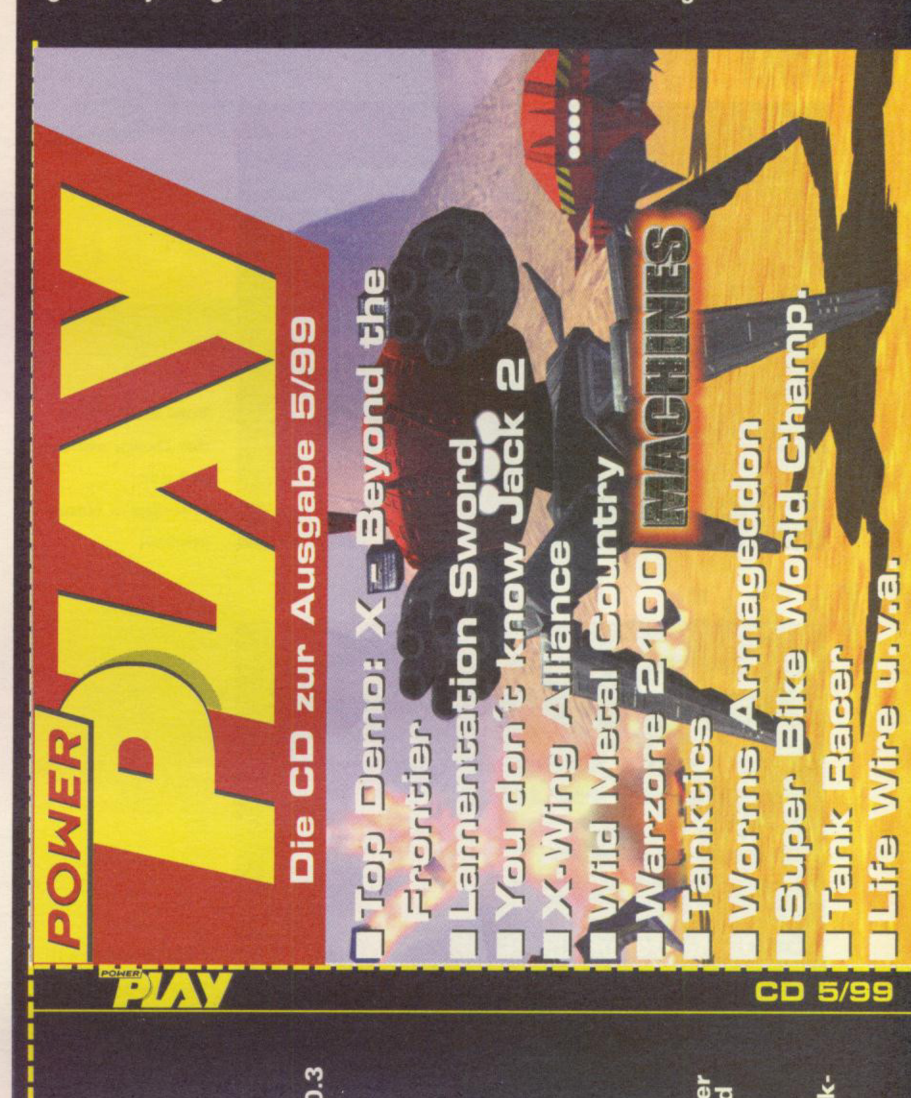
Probiert aus, ob Euch dieser Diablo-Clone gefällt. Eure drei Helden prügeln sich durch die monsterverseuchte Oberwelt.

CPU: P133, RAM: 32 MB, Grafik: SVGA, D3D, 3Dfx, CD-ROM 8x

AUSSERDEM DEMOS VON:

• You don´t know Jack 2 (Quizshow-Persiflage) • Lander (Planeten-3D-Ballerei) • Tank Racer (Panzerrennen) • Worms Armageddon (Grübel- und Multiplayerklassiker) • Tanktics (Abgedrehtes Denkspiel) • Jazz Jack Rabbit 2 – The secret files (Jump'n Run) • Life Wire (Und noch ein Denkspiel) • Redjack (Piratenadventure)

Papier einfach längs der gestrichelten Linie ausschneiden, an den Kanten falzen – und fertig ist das CD-Cover für die Jewelcase. Leere Plastikboxen gibt´s in jeder gutsortierten Musik- oder Elektroabteilung.



POWER PLAY CD 5/99

[demos]

- Top Demo: X – Beyond the Frontier
- Lamentation Sword
- You don´t know Jack 2
- Lander
- Tank Racer
- Worms Armageddon
- Tanktics
- Wild Metal Country
- Warzone 2100
- Jazz Jack Rabbit – The secret Files
- Life Wire
- X-Wing Alliance
- Super Bike World Championship
- Redjack: Revange of the Brethren

[videos]

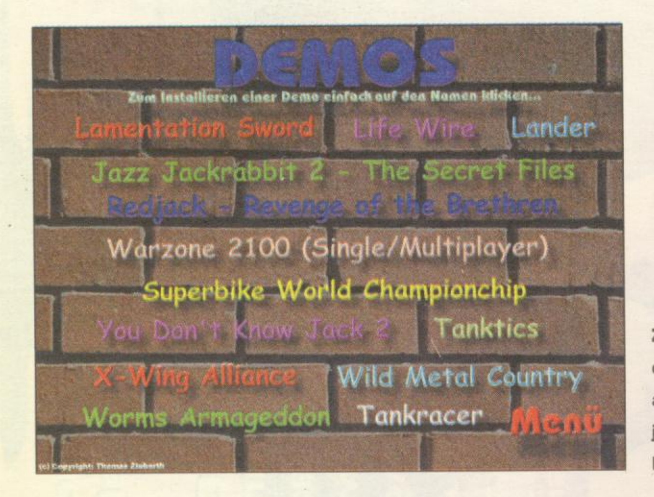
- MechWarrior 3
- SKOUT

[updates]

- StarCraft – Upd. 1.05
- NBA Live – Upd. 1.1
- Army Men – Upd. 1.2
- S.C.A.R.S. – Patch
- Pro Pilot ´99 – Upd. 1.03
- Links LS 99 – Upd. 1.20
- Kings Quest VIII – Upd. 1.0.0.3
- Shogo – Upd. 2.2
- Axis & Allies – Upd. 1.32

[tools]

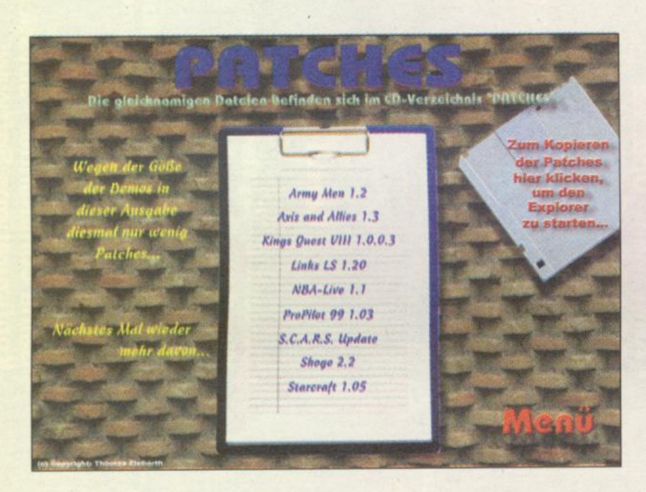
- DirectX 6 – Systemtreiber Win95/98
- Hex Workshop 32 – Hex-Editor
- Glide 2.43/2.51 – 3Dfx-Treiber
- NEU: Glide für Voodoo2 und Direkt DX6
- WinZip 6.3 – Packer
- Indeo 5 – Videoplayer
- Game Commander – Joystick-Konfigurations-Software



Zum Entpacken der Demo einfach auf den jeweiligen Namen klicken



Menügesteuerte Werkzeugkiste – Nützliches und Hilfreiches



Mit unseren Patches merzt Ihr die übelsten Fehlerteufel aus

VIDEOS

- **MechWarrior 3**
- **SKOUT**

TOOLS

- **DirectX 6 – Systemtreiber Win95/98**
- **Hex Workshop 32 – Hex-Editor**
- **Glide 2.43/2.51 – 3Dfx-Treiber**
- **NEU: Glide für Voodoo2 und Direkt DX6**
- **WinZip 6.3 – Packer**
- **Indeo 5 – Videoplayer**
- **Game Commander – Joystick-Konfigurations-Software**

UPDATES

Spiele machen oft Probleme, doch dafür gibt es die **Updates und Patches** auf unserer CD. In diesem Monat machen folgende Patches Eure Spiele flott:

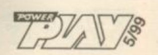
- **StarCraft – Upd. 1.05**
- **NBA Live – Upd. 1.1**
- **Army Men – Upd. 1.2**
- **S.C.A.R.S. – Patch**
- **Pro Pilot ´99 – Upd. 1.03**
- **Links LS 99 – Upd. 1.20**
- **Kings Quest VIII – Upd. 1.0.0.3**
- **Shogo– Upd. 2.2**
- **Axis & Allies – Upd. 1.32**

HINWEIS

Ab und zu erreichen uns Leserbriefe, die den Verlust von Spielständen nach der Verwendung von Patches beklagen. Gewöhnlich wird in den Read-me-Dateien, die den meisten Zip-Files beigefügt sind, auf dieses Problem hingewiesen. Bitte lest Euch **vor** Verwendung eines Updates/Patches diese Hilfstexte durch, bzw. sichert Eure Spielstände **vorher** generell, dann erspart Ihr Euch den Ärger in jedem Fall.

INFO

Habt Ihr mit der **POWER-PLAY-CD** irgendwelche Schwierigkeiten, hilft Euch ein Klick auf diesen Button weiter. Hier findet Ihr nicht nur eventuelle Problemlösungen, sondern auch eine Telefonnummer oder eMail-Adresse, an die Ihr Euch notfalls wenden könnt. Ebenfalls in diesem Textfile befinden sich das Impressum der CD und die nie gelesenen, aber sehr wichtigen Bestimmungen zum Nutzungsrecht.



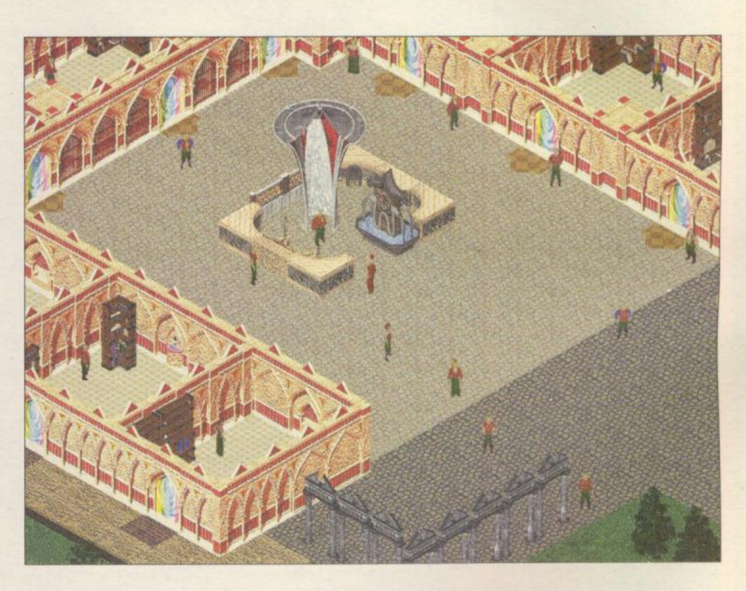
Böses Licht

Shattered Light

Ein ziemlich gewaltiges Solo- und Multiplayer-Rollenspiel soll uns nach dem Willen von Simon & Schuster den Sommer versüßen. Hinter der reichlich abgefahrenen Story stehen übrigens verschiedene bekannte Schreiberlinge wie z.B. Robert Silverberg: Fehlgeleitete Sonnenenergie hat ein sogenanntes „Quantum Tap" zerstört, was dazu führt, daß sich bösartige Magie in ungeahnten Mengen über die Welt Delos ergießt. „Shattered Light" beginnt ganz klassisch – unter acht verschiedenen Rassen bzw. Klassen kann man wählen, startet dann aber in ein levelbasiertes Abenteuer, das offenbar mit reinrassigen Geh-wohin-du-willst-RPGs nicht mehr so viel gemeinsam hat. Dafür klotzt das Spiel mächtig mit Zahlen: Mehr als 300 Spells, über 120 unterschiedliche Monster sowie sage und schreibe 100 Fallensysteme sollen den Spieler bei der Stange halten – vom Leveleditor ganz zu schweigen, mit dem eigene Missionen möglich werden.. *jn*

„Diablo", „Hexplore" – die Vorbilder sind unübersehbar!





„Shattered Light" wird verschiebbare Info-Windows haben



Shattered Light
Genre
Rollenspiel
Hersteller
Catware/ Simon & Schuster
Erscheinen geplant
Sommer '98

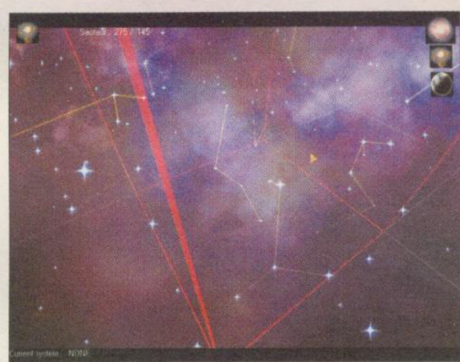
Es lebt!

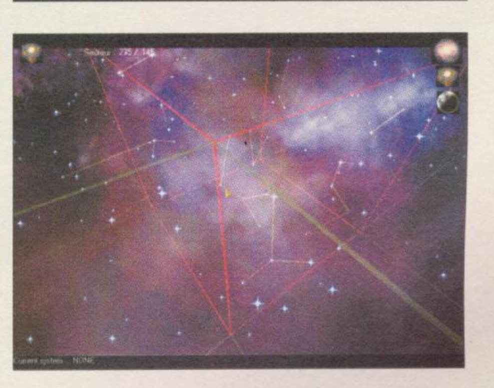
Mankind

Die Online-Weltraumstrategie von Cryo erwischte den denkbar schlechtesten Start: In Frankreich wurde sie schon Mitte Dezember letzten Jahres (und damit etliche Monate zu früh) veröffentlicht, als das Spiel noch einer interkosmischen Großbaustelle glich und allenfalls ein paar handverlesene Alpha-Tester vertragen hätte. Daran hat sich trotz umfangreicher Ausbesserungsarbeiten nichts Wesentliches geändert, doch mehrten sich zum Redaktionsschluß dieser Ausgabe die Anzeichen, daß die Implementierung des finalen Rettungs-Patches kurz bevorsteht. Im Anschluß daran soll das Software-Konglomerat dann tatsächlich sinnvoll spielbar sein! Soweit diese Hoffnung nicht wieder trügt, lest Ihr mehr zum Thema in unserem Test im nächsten Heft. *jn*

Mankind
Genre
Online
Hersteller
Vibes/Cryo
Erscheinen geplant
unmittelbar bevorstehend

Schon bald soll Mankind u.a. mit einer richtig dreidimensionalen Galaxis glänzen – hier erste Bilder von dem Prachtstück





Helden-Auktion

Origins megalomanisches Online-Rollenspiel „Ultima Online" war schon immer für die eine oder andere kuriose Schlagzeile gut – wir erinnern uns z.B. stets mit Freuden an die legendäre Lord-British-Ermordung. Jüngst haben die Fans der Mittelalter-Simulation wieder zugeschlagen: Im Rahmen einer Auktion gingen die Rechte an einem UO-Account für sage und schreibe 521 US-Dollar über den Tisch des Hauses. Der Account, so war zu erfahren, bot fünf voll entwickelte Charaktere, bis zum Rand gefüllt mit etlichen raren und magischen Items, sowie zusätzlich insgesamt ein Vermögen von 500 000 Goldstücken.

Als wäre es Zauberei

TechnoMage

Bereits im November berichteten wir über das neue Iso-Rollenspiel von Sunflowers. Seitdem hat sich insbesondere optisch einiges getan: Der Fußboden besteht beispielsweise nun nicht mehr aus Kacheln, und die Optik wirkt auch ganz allgemein detaillierter und gefälliger. Im übrigen steht inzwischen fest, daß zur Rettung der Welt Gothos vor üblen Monsterhorden ein langer Marsch durch acht oder vielleicht gar neun unterschiedlich gestaltete Gebiete erforderlich sein wird, wobei die Sonnenblümer besonders stolz auf ihre Waffen- und Magiesysteme sind. *jn*



Mein Freund, der Blitz!



Schicke Lichteffekte in dunklen Dungeons

TechnoMage
Genre
Action-Rollenspiel
Hersteller
Sunflowers
Erscheinen geplant
1999

Hier bekommt Ihr Schuppen!

Dragon Hoard

Noch ist's ein Artwork-Monster, aber ohne Zweifel schon mal eines der beeindruckendsten, das uns je untergekommen ist.

Etliche Drachen hat der gestandene Rollenspieler im Laufe seiner Karriere bereits umgebracht – diesmal jedoch läuft es etwas anders. Der Spieler wird hier nämlich einen Drachen verkörpern, mit dem er in Third-Person-Perspektive durch die Gegend fliegt und Schätze für sich und seinen Hort reklamiert. Natürlich müssen auch Gegner besiegt und die „normalen" Einwohner der Welt – Elfen, Menschen etc. – davon überzeugt werden, daß man der oberste Lindwurm aller Zeiten ist. Eine Mischung aus Action, Göttergame, Simulation, Strategie und Rollenspiel also, die ähnlich wie Sid Meiers „Pirates!" funktionieren soll. *jn*

Dragon Hoard
Genre
Strategie-Rollenspiel-Sim
Hersteller
Blue Fang Games
Erscheinen geplant
2000

Baldur's Gate

Tales of the Sword Coast

Bald schon ist es soweit: Die erste Erweiterung für „Baldur's Gate" steht kurz vor der Veröffentlichung. Freilich (um keine falschen Erwartungen zu wecken) muß gesagt werden, daß es sich hier allem Anschein nach tatsächlich nur um eine Erweiterung handeln wird, und nicht etwa um eine eigenständige Story, wie es sie weiland bei „Ultima VII" gab. Will sagen: Die Baldur-Karte wird um zusätzliche Areale ausgebaut (Interplay schätzt sie auf etwa 20 Stunden Spielzeit), die einerseits nicht vom normalen Geschehen getrennt sind, andererseits aber auch an der BG-Story selbst nichts ändern. Man kann also beliebig während des Spiels zwischen den alten und neuen Gebieten wechseln; am Schluß steht jedoch nach wie vor der Endkampf mit Obergegner Sarevok. Im Einzelnen allerdings werden ein paar Dinge in der Spielmechanik korrigiert (z.B. schnellere Pfeile und Spells) sowie verschiedene neue Monster und Zaubersprüche addiert. *jn*



Einer auf alle, alle auf einen



Wo geht's denn hier über das Wasser?

Tales of the Sword Coast
Genre
Mission-CD
Hersteller
Bioware/Interplay
Erscheinen geplant
unmittelbar bevorstehend

Noch schneller!

Tachyon

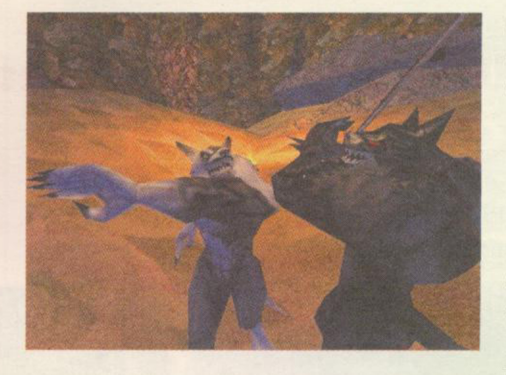
Die Front der Elite-Nachfolger nimmt erfreulicherweise an Zahl und Gewicht wieder zu. Während wir noch auf X – Beyond the Frontier warten, kündigt Combat-Sim-Experte NovaLogic schon einen Rivalen an: Tachyon. In 500 Jahren fliegt Ihr entweder im Dienst des GalSpan-Megakonzerns oder der freien Kolonisten von Bora, erlebt Abenteuer mit Storyhintergrund, erforscht Sonnensysteme oder ballert einfach. *fe*

Tachyon
Genre
Action
Hersteller
NovaLogic
Erscheinen geplant
Ende '99

Das Tier im Manne

Werewolf: The Apocalypse

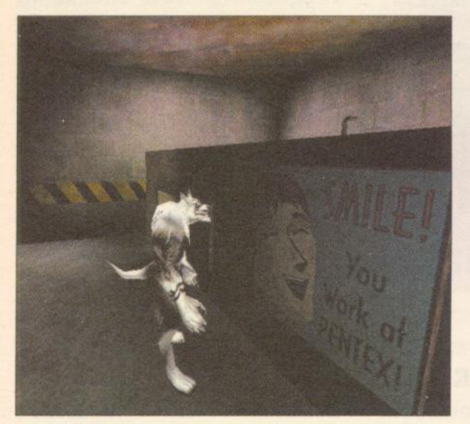
Die Macher des bizarren Adventures „Sanitarium“, DreamForge Entertainment, arbeiten derzeit an einem Action-RPG nach der Pen-&-Paper-Vorlage von White Wolfs „Werewolf: The Apocalypse“. Der Spieler wird den jungen Punker Ryan McCullough verkörpern, der herausfindet, daß er zur Gattung der Lykanthropen gehört. Seine Sippe hat sich einer finsteren Bewegung namens Wyrm angeschlossen, die das Ende der Welt herbeiführen will. Ryan wird sich nun entscheiden müssen, ob er diesem destruktiven Verein ebenfalls beitritt oder seine behaarten Blutsbrüder bekämpft und somit die Apokalypse verhindert. Der Titel soll sich durch ein sehr actionlastiges Gameplay sowie einen Multiplayer-Modus auszeichnen. Als Besonderheit wird Euer Charakter zwischen drei unterschiedlichen Stadien des Werwolf-Daseins wechseln können. Für die Darstellung der animalischen Eskapaden wird übrigens die Unreal-Engine verantwortlich zeichnen. *cis*



Zähne fletschen und Krallen wetzen ist die Regel



Als Werwolf sieht Punker Ray recht imposant aus



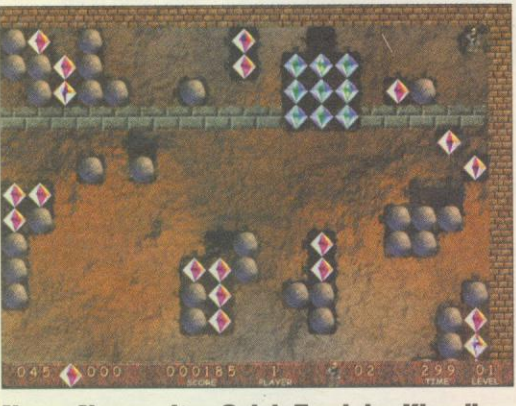
Da schmunzelt der Werwolf

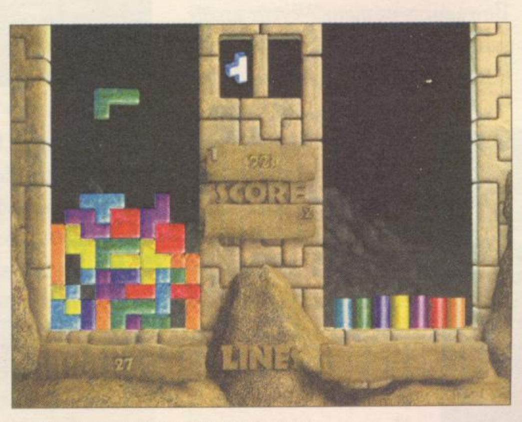
Werewolf: The Apocalypse
Genre
Action-RPG
Hersteller
DreamForge/ ASC Games
Erscheinen geplant
4. Quartal '99

Kauft, Leute, kauft!

Spiele für schmale Geldbeutel

Was gestern noch ein nagelneuer Toptitel war, gehört heute schon zum alten Eisen. Der immer rapider ablaufende Alterungsprozeß bei Spielesoftware bereitet Entwicklern und Distributoren zunehmend Kopfzerbrechen. Uns Spieler kann's freuen, bekommen wir doch die eine oder andere Perle zum Spottpreis in unsere Finger. So startet Empire Interactive diesen Monat seine „Hammer-Preis-Aktion“ und wirft für **29,95 Mark** zunächst folgende Titel auf den Markt: **The Golf Pro, Korea, Tribal Rage, Art of War, Combat Chess** und **Eastern Front**. Auch Infogrames baut seine „Soft Price“-Reihe weiter aus und beschert Euch in diesem Frühjahr noch relativ frische Titel wie **Airline Tycoon, Perry Rhodan – Operation Eastside, Wargasm** und **F22 Total Air War** für ganze **39,95** Mark. Hinzu kommen **Dethkarz, John Sinclair und Mayday** für **29,95 Mark** und **Pax Imperia, Obsidion** und **Der vergessene Gott** für **19,95 Mark**. GT Value, die günstigere kleine Schwester von GT Interactive, begnügt sich dagegen schon bei der Erstauflage der „Cool 200“-Spiele mit knappen 20 Mark. Allerdings handelt es sich bei **Bowlda Dash, Pilot, Dionakra** und **Stone Age** nicht um wirklich neue Spiele, sondern um traditionsreiche Klassiker wie Tetris, Boulder Dash oder Breakout im modernen Gewand. *sf*





Neuer Name, altes Spiel: Zwei der Klassiker aus der Cool 200-Kollektion

Seven Kingdoms 2

Betatester gesucht

Interactive Magic vergibt noch zehn limitierte Betatestplätze für sein kommendes Fantasy-Echtzeitstrategiespiel „Seven Kingdoms 2“. In ganz Deutschland werden nur 50 Spieler teilnehmen können. Voraussetzung sind gute Englischkenntnisse und ein problemlos funktionierender Internetanschluß, da Ihr als Betatester immer wieder neue Patches zum Spiel herunterladen müßt. Interessierte bewerben sich bei der Power Play unter dem Stichwort „Seven Kingdoms 2 Betatest“. *fe*

100 Prozent Plastik

Get Horny!

Action-Figuren zu Computer- und Videospielen werden immer beliebter. Nach einer Kollektion von id Software und den Plastikkameraden aus Blizzards Echtzeitstrategicals gesellt sich nun auch Horny, der sympathisch-psychopathische Zeitgenosse aus „Dungeon Keeper“ dazu. Wer dem gehörnten Gesellen ein neues Zuhause geben möchte, kann das gute Stück demnächst für knappe 30 Mark im Handel erstehen. *cis*

Horny ist eine Bereicherung für jede Wohnung

Fehlt nur noch das Bier

Billard Nights

Archer McLean – haben wir diesen Namen nicht schon mal gehört? Richtig, dem Briten verdankten wir vor einer Ewigkeit viele spannende Stunden mit dem hübschen Defender-Clone „Dropzone“. Nun kehrt McLean mit dem Team Awesome Developments in die Spieleszene zurück, der neue Titel wird allerdings ganz ohne Weltraumgeballer auskommen. Wie der Name erkennen läßt, handelt es sich bei „Billard Nights“ natürlich um eine Simulation des beliebten Kneipensports. Doch nicht nur Pool wird in der virtuellen Spielhalle geboten, auch an einem Snookertisch und einer Dartscheibe läßt sich wunderbar die Zeit vertreiben. Dank perfekter Ballphysik, Unterstützung gebräuchlicher 3D-Beschleuniger und Motion-Capturing von über 200 Handbewegungen sollt Ihr mit einem ungewohnt hohen Realismusgrad konfrontiert werden. Als Gimmick spendiert Archer sogar die Coin-Up-Version seines Klassikers. *sf*



Den Tisch könnt Ihr drehen und wenden wie Ihr wollt

Billard Nights
Genre
Billard-Simulation
Hersteller
Awesome Developments/Virgin
Erscheinen geplant
2. Quartal '99

Truck (Non)stop

LKW-Raser

Noch während die holländischen Entwickler Davilex am zweiten Teil ihres Überraschungserfolgs „Autobahn Raser“ herumbasteln, ist Ari Data beinahe fertig mit einem Titel, der wegen Thematik und Namen unter Umständen ebenfalls größere Stückzahlen absetzen könnte. „LKW-Raser – Hard Truck“ so die komplette Bezeichnung der deutschen Brummi-Rennsimulation, die für günstige 49,95 Mark zu erstehen sein wird. Zehn Lastwagen, Rennen durch Städte oder über das Gebirge, Tag- und Nachttouren und verschiedenste Wetterbedingungen sollen für eine Menge Abwechslung sorgen. Bei den unterschiedlichen Spielmodi (mit bis zu acht Teilnehmern im LAN oder Internet) geht es nicht nur um die schnellste Rundenzeit, sondern auch darum, geladene Fracht heil am Zielort abzuliefern. So verdiente Moneten dürft Ihr dann in den Kauf neuer Reifen oder eines stärkeren Motors stecken. Die 3D-Engine soll von Lens-Flares über deformierbare Hindernisse bis zu Wettereffekten wie Blitzen oder Regentropfen auf der Scheibe alles bieten, was Ihr von einer aktuellen Simulation erwartet. Wird auch noch die Physik-Engine so gut wie versprochen, könnte hier ein wirklich spaßiges Rennspiel auf uns zukommen (trotz des Namens, der bei Profi-Spielern eher Unbehagen hervorruft). *sf*



Mit tonnenschweren Gefährten über deutsche Landstraßen...



...oder auch mitten durch die Pampas

LKW-Raser - Hard Truck
Genre
Rennsimulation
Hersteller
Ari Data
Erscheinen geplant
Mai '99


PC
CD
Westwood
STUDIOS

SIE HABEN DAS KÖNIGREICH GERETTET,

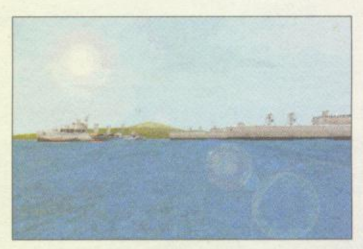
SIE HABEN DIE WELT GERETTET ...

... JETZT MÜSSEN SIE IHRE SEELE RETTEN!

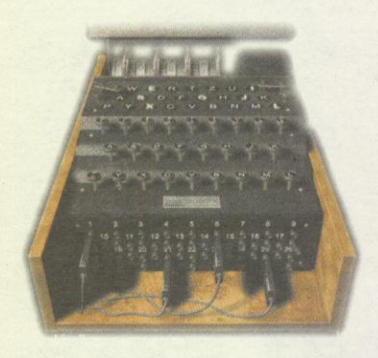


Silent Hunter 2

Ein lange schlummerndes Genre erwacht zu neuem Leben: SSI legt wieder eine U-Boot-Sim auf Kiel



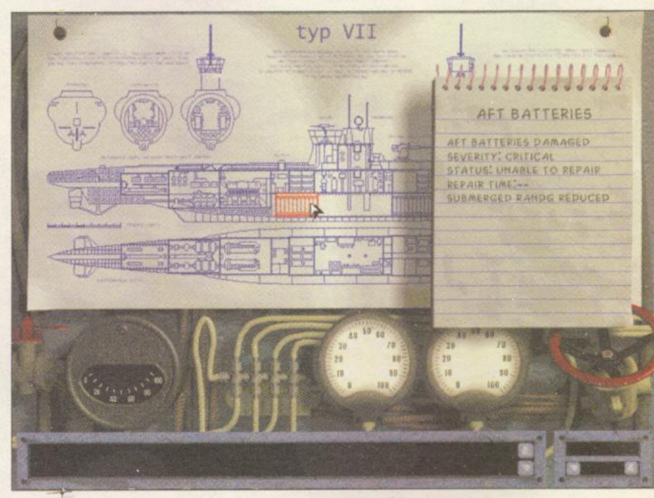
Lensflares und Welleneffekte krönen nun auch die (Unter-) Wasserwelt



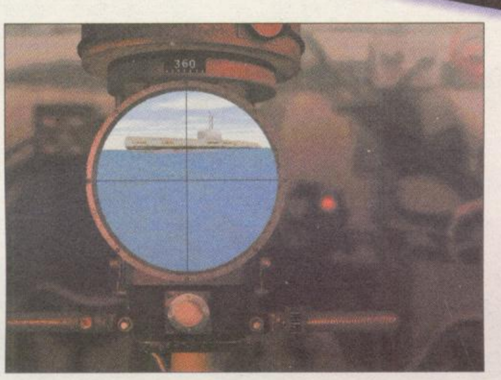
Die berühmt-berüchtigte Enigmamaschine spielt eine zentrale Rolle

Silent Hunter 2
Genre
Simulation
Hersteller
SSI/TLC
Erscheinen geplant
3.Quartal '99

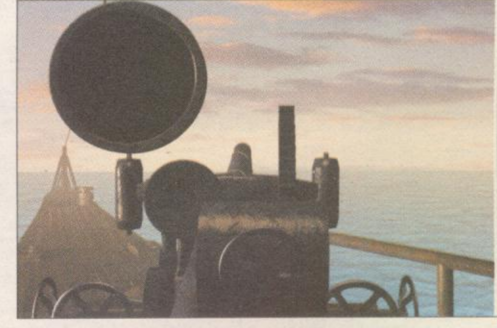
Wer außer den Die-Hard-Subsimkapitänen hätte das gedacht? Ein Subgenre (im doppelten Wortsinn), das sich neben spektakulärem Tankertorpedieren und spannendem Wasserbombenentwischen auch durch betont langweiliges Herumkreuzen auf eintönig wogenden Meeresteilen auszeichnet. Fans von Spielen wie Aces of the Deep oder Silent Hunter dürfen sich nun auf einen neuen Ansatz freuen, mit dem SSI frischen Wind in diesen Simsektor bringen will. Neben Verbesserungen in der Spielmechanik wird vor allem die in diesem Bereich noch neuartige 3D-Grafik den Spielspaß nach vorne treiben. Der Preis dafür ist eine Minimalanforderung von 266er CPU und Grafikbeschleuniger mit insgesamt 8 MB Video-RAM, das hat im Moment noch nicht jeder Spieler zuhause. Zum Ausgleich erhalten wir ansehnliche 3D-Modelle von Schiffen, Gebäuden und Flugzeugen, verschiedene Kameraansichten der eingesetzten Einheiten, eindrucksvolle Explosionen und sogar Lensflares, zumindest bei sonnigem Wetter. Nachdem der Vorläufer sich in den endlosen Weiten des Pazifiks verbreitete und dort nicht die Dichte und Spannung atlantischer U-Boot-Schlachten dieser Periode erreichen konnte, wendet sich im zweiten Teil das Blatt. Thema ist die hohe Zeit der submarinen Kriegführung, der uneingeschränkte U-Boot-Krieg des Deutschen Reichs gegen die Allierten Nachschubkonvois. Da Ihr eine Karriere als U-Boot-Kommandant durchlauft, habt Ihr diesmal auch keine Chance, auf der Seite der „Guten" zu spielen. Gegen Ende des Jahres wird SSI aber unter dem Titel „Destroyer Commander" die Gegenrechnung aufstellen und Euch in die Lage eines Eskortenkapitäns versetzen, der seinerseits die „grauen Wölfe" zu bekämpfen hat. Erstmals wird es einen ausgefeilten Multiplayermodus – im lokalen Netzwerk und im Internet – geben. Er gibt Euch die Möglichkeit, spannende „Wolfsrudelaktionen" oder kombinierte Angriffe auf britische und amerikanische Kampfverbände auszuführen. *fe*



Historisch genaue Konstruktionsdetails und Hintergrundinfos stehen im Spiel zur Verfügung



Auch das Interieur der tauchenden Wölfe wird nun realistisch dargestellt



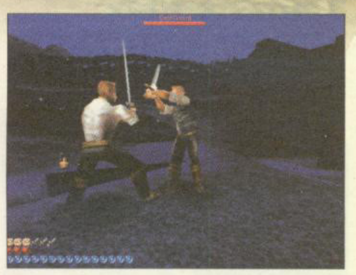
Noch könnt Ihr die atmosphärische Ansicht in Ruhe genießen

Gothic

Die Gefängniswärter von Piranha Bytes kommen allmählich voran – das Neueste aus der Strafkolonie im Bergwerk!



Eines der ersten Monster, das die Programmierer eingebaut haben. Noch kann es nicht viel mehr als schaurig aus der Wäsche zu schauen...

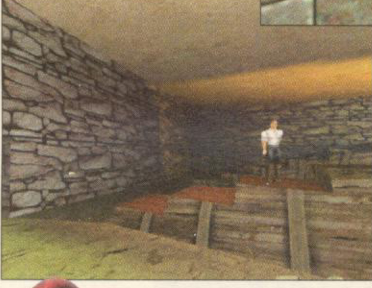


Der Bereich des Lagers ist schon ziemlich komplett – mitsamt Wachen, die auch nachts nicht schlafen

Die „Gothic"-Truppe (wir berichteten in der PP 9/98) ist guter Dinge, denn erstens hat sie kürzlich mit Egmont Interactive einen potenten Distributor für ihr kommendes 3D-Action-Rollenspiel aufgetrieben, zweitens macht auch das Game selbst erfreuliche Fortschritte. Inzwischen sind die Programmierer längst aus der Phase heraus, in der sie nur mal einen ersten Probe-Level erstellt hatten (um etwas herzeigen zu können und grundlegende Funktionen auszuprobieren). Stattdessen gingen sie dazu über, das Hauptlager der Sträflinge einzubauen. Dieses Herzstück ist mittlerweile praktisch fertig, nur die Inneneinrichtung der Gebäude besteht noch aus simplen Platzhaltern. Ansonsten aber – von den Mithäftlingen bis zum Tag- und Nachtwechsel (samt Mond und anderen Gestirnen) ist schon alles da, was da sein soll.

Der nächste logische Schritt ist natürlich das Implementieren der Dungeons und Monster – damit ist Piranha Bytes gerade intensiv beschäftigt. Einige Viecher konnten wir anläßlich eines Besuches bereits in Aktion bewundern; besonders heftige Gänsehaut erzeugte eine widerliche Riesenspinne, die wohl nicht ganz zufällig an die Scheusale aus „Starship Troopers" erinnerte. Aber auch anderes Gekreuch tat schon seine Schuldigkeit, wie z.B. ein Troll, der den Spieler aus der Ferne mit kleinen Goblins bombardiert – damit die ihn hinterrücks attackieren können. Nach etlichen und dauerhaften Belästigungen zeigten uns die Programmierer schließlich sogar ihre virtuellen „Testräume" – dabei handelt es sich um Höhlen und Gänge, die besonders

In solchen Räumen probieren die Piranhas, ob ihr Held mit Bodenunebenheiten, Treppen oder Erdspalten zurechtkommt



schwierig zu bewältigen sind. Dort werden dann die Bewegungsroutinen auf Herz und Nieren geprüft: Kommt der Held mit unebenem Boden zurecht? Wie weit kann er springen? Wo und wann klemmt er sich in engen Räumen fest? Besonders beeindruckend fanden wir jedenfalls schon jetzt die Animationen und die enorme Liebe zum Detail! Wo sonst begegnet man einer Torwache, die nebenher mal in die Ecke pinkeln geht? Oder wo sonst zeigt der Mond sein richtiges „Mondgesicht"? Vom ausgefeilten und veränderlichen Outfit der Spielfigur ganz zu schweigen...

jn

Gothic – der Background

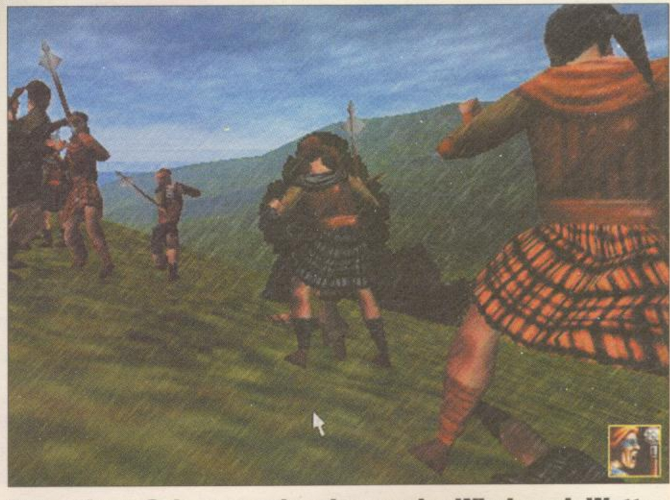
Das Königreich der Menschen ist in diesem Spiel unter Beschuß geraten: Von Norden her drängen Orks und Konsorten ins Land. Der König benötigt also nichts so dringend wie Erz, mit dem er die Waffenschmieden versorgen kann – alle Gesetzesbrecher werden daher automatisch in ein magisch gesichertes Bergwerk geworfen, in dem die Gefangenen sich weitgehend selbst überlassen sind. Hier gilt letzten Endes nur eine Regel: Lebensmittel von außen gibt es ausschließlich gegen entsprechende Förderquoten! Eine haarige Situation für den Spieler, der nichtsahnend und unvorbereitet als Häftling eingeliefert wird...

Gothic
Genre
Action-Rollenspiel
Hersteller
Piranha Bytes/ Egmont
Erscheinen geplant
Ende '99

Brave Hoch

Sie können unser Leben nehmen, aber niemals unsere Freiheit!

Im Jahre des Herrn 1297 stöhnt das ehemals freie Schottland unter der Besatzung durch die Engländer. Die neuen Herren des Landes lassen nichts aus, um sich unbeliebt zu machen. Da rotten sich unter der Führung des damals 25jährigen William Wallace und seines Freundes Andrew Murray spontan Renegatenhorden zusammen, die in Scharmützeln und Guerillaangriffen auf englische Einrichtungen, vor allen in den unzugänglichen schottischen Highlands einen erbitterten, wenn auch wenig effektiven Widerstand formen. Durch die Armut der Bevölkerung und die schwankende Haltung der Edelleute stehen (für damalige Verhältnisse) keine modernen Waffen zur Verfügung, eine schwere Reiterei fehlt den Rebellen völlig. Gerade die Ritter hatten in den vergangenen Jahrhunderten bewiesen, daß sie sich gegen jede andere Waffengattung durchsetzen konnten. Am 11. (nach anderen Quellen am 17.) September dieses Jahres stehen die englischen schweren Truppen vor Stirling Castle, das den Zugang zum östlichen Schottland bewacht. Auf dem gegenüberliegenden Flußufer lagern die Schotten unter der Regie der beiden Freiheitshelden. Im Film Braveheart sehen wir eine dramatisierte Version der Schlacht. Aus historischen Dokumenten wissen wir, daß die Engländer nicht etwa ein offenes Feld zum Reiterangriff nutzen konnten, sondern ihre Armee über eine schmale Brücke zwängen mußten. Eine krasse Fehlentscheidung der Befehlshaber, die dazu führte, daß die Schotten trotz zahlenmäßiger und waffentechnischer Unterlegenheit die gewaltige Invasorenstreitmacht völlig aufreiben konnten. Dies begründete den Heldenruhm von William Wallace, zumal sein Mitstreiter Murray bei dieser Gelegenheit schwer verwundet wurde und wenig später starb. Also führte der wackere William, im Film dargestellt von Mel Gibson, den Kampf allein weiter, wurde zum Ritter geschlagen und zum „Beschützer Schottlands“ ernannt. Aber schon ein Jahr später wurden die Schotten vom englischen Kriegsheer unter der Führung Edwards des Ersten bei Falkirk vernichtet, und die Karriere des jungen Helden erlitt einen beträchtlichen Dämpfer. Trotzdem, und ungeachtet seiner Gefangennahme nach einem Verrat durch englandhörige Schotten, war der Freiheitskampf nicht mehr aufzuhalten. Im Jahr 1328 mußte England im Vertrag von Edinborough die Selbständigkeit ihrer wilden nördlichen Nachbarn anerkennen. Dieses dramatische Ringen eines Volkes um Autonomie und Freiheit ergab einen prächtigen Stoff für den Kassenfüller „Braveheart“, auch wenn Hollywood ein eher lockeres Verhältnis zur historischen Genauigkeit hat. Das neugegründete Label Red Lemon mit Sitz in Glasgow, eine Autostunde von den historischen Plätzen entfernt, arbeitet seit geraumer Zeit an einem Strategiespiel auf der



Den echten Schotten schrecken weder Wind noch Wetter



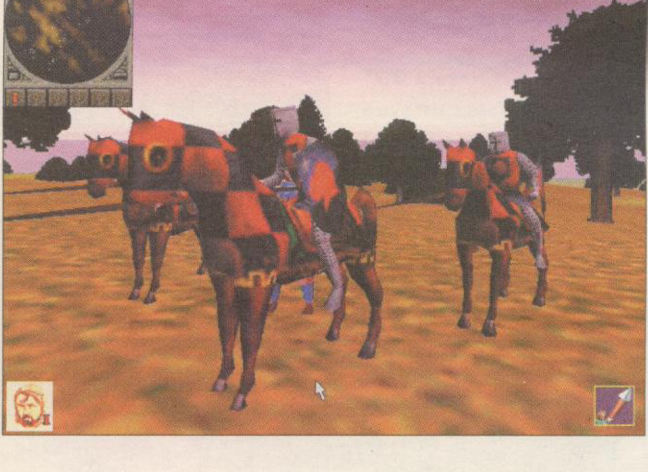
Diese Festung dürft Ihr nur mit einer sehr großen Armee inclusive Belagerungsgerät angreifen



In diesem Spiel erwarten Euch Schlachtengetümmel ohne Ende

Der glanzvolle Sieg wird nur durch die noch glanzvollere Krönung übertroffen

heart
den Kilt!

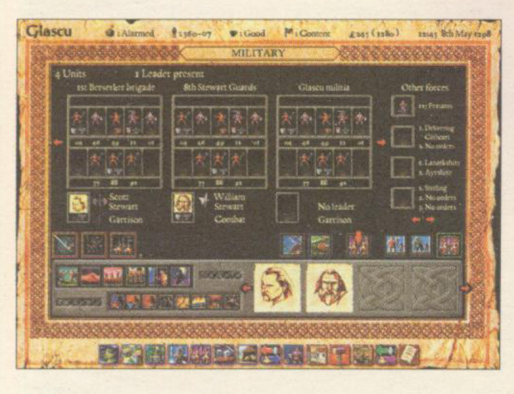


Die englische schwere Reiterei – der Angstgegner

Grundlage des legendären schottischen Freiheitskrieges. Zunächst noch unter dem Titel „Tartan Army“ enwickelt, verhalf eine Lizenz dann zur Verwendung des zugkräftigeren Namens Braveheart. Das Spiel gliedert sich in zwei Teile: Einen strategischen, der auf der Übersichtskarte Schottlands und den verschiedenen Screens für Produktion, Diplomatie, Armeezusammenstellung usw. operiert, und einen taktischen, der ausgedehnte Echtzeitschlachten ermöglicht. Wie Ihr auf den Screenshots erkennen könnt, ermöglicht der strategisch-wirtschaftliche Teil eine enorme Spieltiefe. Ihr bestimmt, welchen Berufen sich die Dorfbewohner widmen, kümmert Euch um Ackerbau und Verwaltung der Ressourcen, weist den Truppen Waffen aus dem Arsenal zu – 15 verschiedene Kriegsgeräte von der Keule über das Langschwert bis zur Armbrust führen die Freiheitskrieger ins Feld – und kümmert Euch um die politische Wetterlage. Das Fernziel ist es, die Engländer aus dem Land zu werfen und sie womöglich sogar ihre eigene Medizin schmecken zu lassen: Besonders erfolgreiche Feldherren fallen im reichen Süden ein und „befreien“ womöglich sogar London. Aber zunächst müßt Ihr durch kundiges Wirtschaften, diplomatisches Geschick und gelegentliche Raubüberfälle auf unkooperative Nachbarclans Eure Macht festigen. Hierbei ist die scroll- und zoombare Übersichtskarte eine große Hilfe. Richtig spannend wird es aber erst im Ernstfall – dem Schlachtenmodus. Die Darstellung der Personen, Bäume, Gebäude wirkt auf den ersten Blick nicht so detailliert wie z.B. in Myth 2. Die Engine ist vor allem im Hinblick auf die berauschend riesigen Schlachtfelder konzipiert, kein Fog-Of-War behindert den Blick zum Horizont, so daß ein Dorf oder eine Festung schon auf große Entfernung mit bloßem Auge zu erspähen sind. Tatsächlich basiert die Landschaft rund um die erbitterten Gefechte auf realen Satellitenkarten der britischen Insel. Ihr wählt unter 60 schottischen Clans, jeder mit korrektem Kiltmuster! Die historische Genauigkeit wird vom offiziellen Vertreter des Wallace-Clans und Nachfahren des Freiheitshelden, Seoras Wallace, garantiert, der schon als Berater am Film mitwirkte. Das Spiel läßt schon jetzt eine ungeheure Vielfalt an Möglichkeiten erkennen, alles Nähere regelt unser Test zum nächstmöglichen Zeitpunkt. *fe*



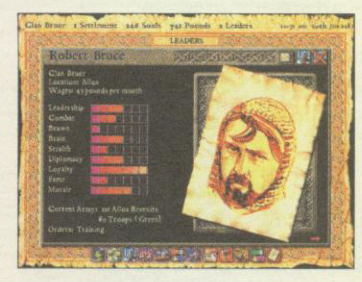
Legt Eure Handelswege fest und verschafft Euch so neue Ressourcen



Rüstet Eure Männer mit unterschiedlichen Waffen aus



In jedem Dorf kann die Produktion eingestellt werden



Clanleader und Truppenführer kommen mit individuellem Steckbrief

Braveheart
Genre
Strategie
Hersteller
Red Lemon/Eidos
Erscheinen geplant
Frühjahr '99



Prince Of Persia 3D

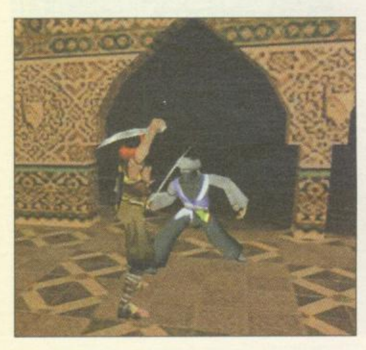
Ein Märchen aus Tausendundeiner Nacht



In „Prince Of Persia 3D" müßt Ihr des öfteren auch den Krummsäbel zücken



Mit Pfeil und Bogen könnt Ihr die Gegner aus sicherer Entfernung piercen



Der Schurke bekommt im Nahkampf gleich Eure Klinge zu spüren

Prince Of Persia 3D
Genre
Action-Adventure
Hersteller
Red Orb Entertainment
Erscheinen geplant
September '99

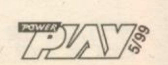
Vor 10 Jahren setzte Jordan Mechner mit „Prince Of Persia" neue Standards im damals noch relativ unverbrauchten 2D-Jump'n'Run-Genre. Die mitunter recht frustrierende Hatz durch die Schauplätze gilt heute als Klassiker seiner Zunft. Nach einer Fortsetzung („Prince Of Persia 2: The Shadow and the Flame") und Konvertierungen für alle nur erdenklichen Plattformen, kehrt nun der agile Prinz zurück. Die Zauberformel, mit dem der Legende erneut virtuelles Leben eingehaucht wird, lautet natürlich 3D. Ganz im Stile von „Tomb Raider" oder „Heretic II" wird das von Red Orb Entertainment entwickelte Sequel dabei in dem weitläufigen Dunstkreis des Action-Adventures angesiedelt sein. Damit sich das Flair der Vorgänger auch in dem neuen Titel manifestiert, fungierte „Prince Of Persia"-Schöpfer Jordan Mechner im übrigen nicht nur hinsichtlich der Hintergrundstory als stilistischer Berater.

König Assan, der jüngere Bruder des Sultans, ist neidisch auf das Liebesglück des frischvermählten Recken und entführt kurzerhand seine Braut. Auf der Suche nach seiner Liebsten werdet Ihr den Adeligen via Third-Person-Ansicht durch sieben visuell unterschiedlich aufbereitete Regionen, die sich in insgesamt 15 Level aufgliedern, dirigieren. Außer sich mit Waffen wie Krummsäbel oder Pfeil und Bogen mit den mehr als 30 verschiedenen Opponenten zu duellieren, klettert, springt und rennt der Held durch die mit hinterhältigen Fallen gespickten Szenerien. Obendrein wollen auch noch einige actionorientierte Puzzles gelöst werden. Damit sich der Spieler voll auf die Bewältigung der diversen Geschicklichkeitseinlagen konzentrieren kann, ist die Bedienung des Protagonisten jedoch recht einfach gehalten.

Das Abenteuer wird in einem opulenten Grafik-Gewand über den Monitor flimmern, eine 3D-Beschleunigerkarte ist deshalb dringend erforderlich. Die geschmeidigen Bewegungsabläufe des Helden wurden dabei nicht wie gewöhnlich mit Hilfe des Motion-Capture-Verfahrens realisiert, sondern ihm quasi auf den Leib programmiert. Jedenfalls läßt sich schon aufgrund einer noch recht frühen Version vorhersagen, daß das Orient-Märchen wie ein frischer Wind durch das bislang von Madame Lara Croft dominierte Genre wehen wird. *cis*

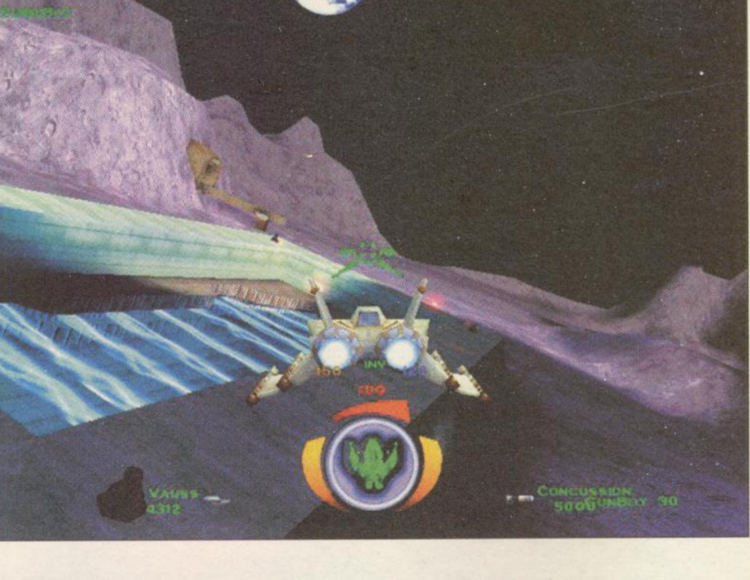


Alles im grünen Bereich!



Descent III

Ein Klassiker kehrt zurück



Erstmalig treibt sich der Spieler nicht nur in verwinkelten Bauwerken herum, sondern auch an der frischen Luft



Die Räume werden von Lichtquellen in den unterschiedlichsten Farben erleuchtet



Diesem Gebäude sollten wir einen Besuch abstatten



Achtung! Hitze bekommt der Panzerung unseres Gleiters nicht besonders gut

Zwei Jahre sind seit dem letzten schwindelerregenden „Descent"-Abenteuer vergangen. In der Zwischenzeit deklassierte das von Probe entwickelte „Forsaken" mit berauschender Optik und ebenso rasantem Gameplay die Vorzeige-Ballerei aus dem Hause Parallax. Mit komplett neuer Engine, aufpolierter Grafik, anspruchsvoller Gegner-KI, einem beachtlichen Waffenarsenal sowie einer ganzen Reihe von Neuerungen gegenüber den beiden Vorgängern schickt sich der dritte Teil der Shooter-Reihe nun an, den derzeitigen Klassenprimus „Forsaken" aufs Abstellgleis zu verbannen.

Konnten sich die Spieler bislang nur den Weg durch verwinkelte Korridore und riesige Räume freischießen, so wollen die Missionen diesmal auch unter freiem Himmel bestritten werden. Um einen fließenden Übergang zwischen der rasanten Hatz durch die labyrinthartigen Gänge futuristischer Bauwerke und den Streifzügen durch zerklüftete Hügelketten, öden Mondlandschaften oder Häuserschluchten zu gewährleisten, verschmilzt die 3D-Engine gleich zwei verschiedene Technologien. Abgesehen von detaillierten Texturen wird Euch innerhalb der weit verzweigten Gebäudekomplexe ein wahres Bombardement an Grafikeffekten verwöhnen. Lichtquellen beleuchten das Areal in den unterschiedlichsten Farben, Rauch und Nebel erschwert die Sicht und Spiegelungen und transparente Oberflächen unterstreichen die edle Optik. Flitzt Ihr in Eurem Gleiter über die Planetenoberflächen, kommt dagegen eine an Flugsimulationen angelehnte Technik zum Einsatz. Windböen und die Gravitation des jeweiligen Gestirns werden Euer Vorankommen beeinträchtigen, extreme Kälte kann Euer Schiff sogar vereisen, falls Ihr Euch zu lange im Freien aufhaltet. Bei Gewitter erhellen Blitze das Firmament und die Regentropfen prasseln auf die Scheiben Eures Cockpits, was für eine realitätsnahe Atmosphäre sorgt.



Ein paar gezielte Lasersalven und dieser Bot zerplatzt in seine Einzelteile

Völlig losgelöst

Wie bei den Vorgängern sind es auch bei „Descent 3“ mechanische Widersacher, gegen die Ihr Euch zur Wehr setzen müßt. Über 30 verschiedene Gegner werden sich Euch in den 15 riesigen Welten entgegenstellen. Die Kontrahenten besitzen dabei differenzierte Verhaltensmuster und eine individuelle KI. Während die einen nach ein paar kritischen Treffern lieber flüchten und Verstärkung holen, attackieren Euch andere mit einer Kamikaze-Aktion, indem sie versuchen Euren Gleiter zu rammen. Bei manchen Robotern werdet Ihr sogar durch versierte Flugmanöver einen Kurzschluß provozieren können – eine praktische Methode, um Euer Waffenarsenal zu schonen. Auch der Thiefbot soll Euch erneut das Leben schwer machen. Angeblich klaut er diesmal allerdings nicht nur Eure Ausrüstungsgegenstände, sondern ist außerdem in der Lage das gestohlene Equipment gegen Euch einzusetzen. Damit Ihr die Automaten in ihre Einzelteile zerlegen und Euch an den prächtigen Explosionen erfreuen könnt, bedient Ihr Euch einer enorm umfangreichen Palette an martialischem Gerät. Angefangen von energieverzehrenden Knarren wie dem Laser, der Plasma- oder der Mikrowellenkanone, über die bleispuckende Vauss Cannon bis hin zum praktischen Flammenwerfer wird das Sortiment kaum Wünsche offen lassen.



Gleich müssen wir rechts abbiegen



Mit einem Roboter auf Tuchfühlung

Als sekundäre Waffensysteme fungieren abermals verschiedenste Arten von Raketen, darunter Homing-, Concussion- und Frag-Missiles. Letztere setzen bei der Detonation Schrapnelle frei, die besonders in engen Räumlichkeiten beträchtlichen Schaden anrichten können. Das Geschoß mit dem mächtigsten Zerstörungspotential wird jedoch zweifellos die Black-Shark-Rakete sein, deren Druckwelle sämtliche Widersacher in einem größeren Umkreis ins Verderben reißt. Zusätzlich könnt Ihr Euch mit Minen und stationären Geschützen, sog. Gun Boys, der feindlichen Roboter entledigen. Der Guidebot, der Euch bereits in „Descent 2“ den Weg wies, wird Euch auch im dritten Teil hilfreich zur Seite stehen. Neu ist allerdings, daß sich der Kamerad mit ein paar Extras, wie z.B. einem Feuerlöscher, aufrüsten läßt. Sollte dann ein Gegner Euer Fluggefährt in Brand setzen, ist der Guidebot zur Stelle und löscht automatisch die Flammen. Bestückt mit einer Kanone hilft Euch der kleine Blechkumpel sogar im Kampf gegen zähe Widersacher.

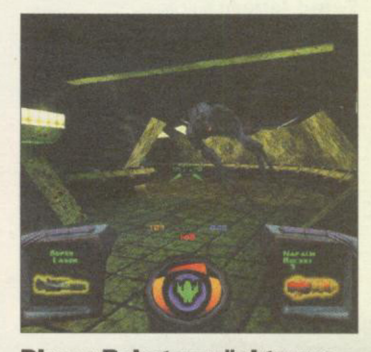
Neben all diesen Features wird „Descent 3“ natürlich über einen ausgefeilten Multiplayer-Modus mit unterschiedlichen Spielvarianten (namentlich Anarchy, Capture the Flag, Hoard etc.) verfügen, der speziell für Internet-Sessions via Modem entwickelt wurde. Outrage plant obendrein die erforderlichen Spezifikationen zu veröffentlichen, damit die Käufer selbst weitere Mehrspieler-Modi programmieren können. Hobby-Designer dürfen außerdem mit Hilfe des mitgelieferten Level-Editors ihrer Kreativität freien Lauf lassen und eigene unwirkliche Welten sowie futuristische Locations gestalten. *cis*



Wie viele Feinde werden uns wohl am Ende dieser Passage erwarten?



Das Netzwerk glüht bei den martialischen Multiplayer-Schlachten



Dieser Roboter möchte uns am liebsten mit seinen Stahlklauen zermalmen

Descent III
Genre
Action
Hersteller
Outrage/Interplay
Erscheinen geplant
Frühjahr '99

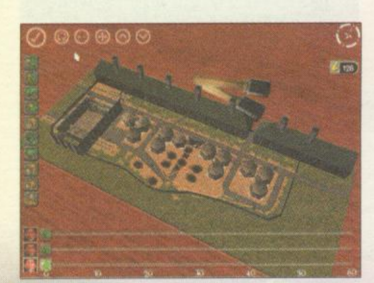


Hidden & Dangerous

Was passiert, wenn „Commandos" und „Spec Ops" aufeinandertreffen? Die tschechische Company Illusion Softworks liefert die Antwort.

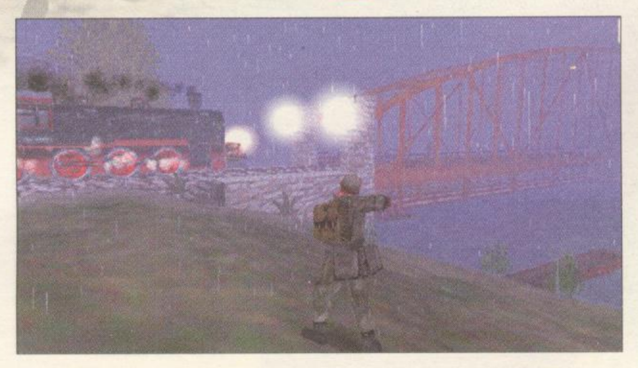


In den Großstädten könnte hinter jeder Häuserecke ein Feind lauern



Mittels der Übersichtskarte könnt Ihr Eurem Team Befehle erteilen

Hidden & Dangerous
Genre
Action-Taktik
Hersteller
Illusion Softworks/ Take 2
Erscheinen geplant
Mai '99



Den Zug wird ein Mann wohl nicht stoppen können

Militärisch geprägte Actionspektakel, in denen der Spieler wahlweise als Angehöriger irgendeiner Spezialeinheit virtuelle Kampfeinsätze durch- bzw. überleben muß, sind durch „Spec Ops" und „Delta Force" in Mode gekommen. Bald werden Freizeitsoldaten auch von einem tschechischen Entwicklerstudio namens Illusion Softworks quasi an die Front geschickt. „Hidden & Dangerous" katapultiert Euch nämlich zurück in den Zweiten Weltkrieg und würzt das militante Gameplay mit einer „Commandos"-ähnlichen Storyline. Auf der Seite der Alliierten werdet Ihr mit einer Gruppe von bis zu vier Soldaten weit hinter den feindlichen Linien gefährliche Missionen bestreiten. Beginnend 1943 gilt es, bis zum Ende des Krieges im Jahre 1945 insgesamt sechs linear aufgebaute Kampagnen in den unterschiedlichsten Regionen und an den verschiedensten Orten zu meistern. So schleichen Eure Mannen durch Waldgebiete und von deutschen Streitkräften besetzte Herrenhäuser, marschieren durch die Straßen von Prag, versuchen bei frostigen Temperaturen in Norwegen Sabotageakte durchzuführen oder landen an Bord eines Kriegsschiffes auf hoher See. Vorsicht ist dabei oberstes Gebot, denn hat der Feind einen Eurer Kameraden erst einmal entdeckt, genügen maximal zwei Treffer und Euer Kumpel wird das Zeitliche segnen.

Außer der Möglichkeit, die Charaktere abwechselnd via Third-Person- oder Ego-Ansicht durch das jeweilige Terrain zu steuern, werdet Ihr anhand eines Kartenbildschirms deutlich taktisch-strategisch vorgehen können. In diesem Modus informiert Ihr Euch nicht nur über die aktuelle Position Eurer Soldaten, sondern dürft ihnen auch diverse Befehle erteilen, die die Teammitglieder dann selbstständig befolgen. Das zu Beginn noch recht dürftige Repertoire an Kommandos soll im Spielverlauf durch vielfältigere Befehlsoptionen ausgebaut werden.

Ferner finden die Einsätze zu den unterschiedlichsten Tages- und Nachtzeiten sowie bei den verschiedenartigsten Witterungsverhältnissen (Schnee, Regen oder Nebel) statt. Vehikel wie Motorräder mit Beiwagen, Jeeps, Lastwagen oder Panzer, die Ihr in den Szenarien vorfindet, können Euch dabei als Fortbewegungsmittel dienen. Das Design der Fahrzeuge orientiert sich ebenso akkurat wie die zur Verfügung stehenden Waffen, Uniformen etc. an den realen Vorbildern aus der damaligen Zeit. Ein Multiplayer-Modus, in dem sich bis zu vier Spieler gemeinsam gegen die deutsche Wehrmacht behaupten können, ist ebenfalls vorgesehen. Visuell durch eine selbst entwickelte 3D-Engine bemerkenswert aufbereitet, könnte sich „Hidden & Dangerous" mit seiner realitätsnahen Atmosphäre gegenüber den artverwandten Produkten einen Spitzenplatz in diesem Genrezweig erobern. *cis*

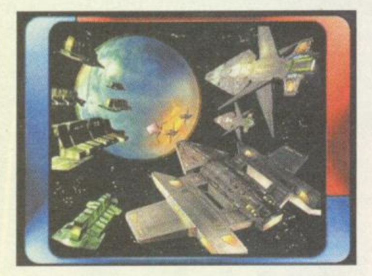


Unser Trupp ist kampfbereit

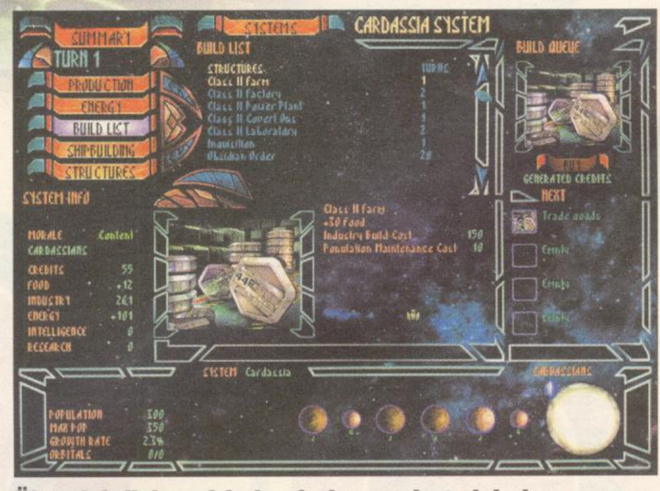
Star Trek: Birth of the Federation

Rundenbasierte Galaxiseroberung im bunten Star Trek Gewand, angetrieben von der bewährten MOO2-Rakete


Oh! Die Vulkanier kloppen sich mit den Klingonen. Ob man sich da raushalten kann?


Und wieder wurde eine Welt erfolgreich kolonisiert

Star Trek: Birth of the Federation
Genre
Rundenstrategie
Hersteller
Microprose
Erscheinen geplant
Sommer '99



Übersichtlich und farbenfroh gestaltet sich der Produktionsscreen

Der von Terranern bewohnte Teil der Galaxis wartet seit über zwei Jahren auf eine Fortsetzung des Master-Of-Orion-Zyklus. Nicht minder begehrt sind Star-Trek-Spiele. Also hat sich Microprose, neben Interplay emsigster Lieferant von Software für den Kirk im Mann, ein Herz gefaßt und aus Zwei Eins gemacht. Die Ähnlichkeiten zur Hardcore-Weltraumstrategie MOO(2) sind zahlreich, verbergen sich allerdings unter dem knallbunten, aber ausgesprochen gut bedienbaren Interface. Für jedes der fünf wählbaren Vöker steht eine eigens durchgestylte Benutzeroberfläche zur Verfügung. Die Wahl der (nicht veränderbaren) Spezies zieht bereits eindeutige Folgen nach sich: Die Cardassianer verfügen über einen befähigten Geheimdienst, den Obsidian Orden, ihre diplomatischen Fähigkeiten beschränken sich auf's Täuschen und Verwirren, und ihre Schiffe eignen sich eher für Formationsangriffe als für Einzelattacken. Die Föderation besteht auf dem Fundament von Freiheit und Gleichheit, deshalb ist die Forschung gegenüber der Spionage auch im Vorteil. Die diplomatischen Fähigkeiten sind unerreicht, gerade beim Kontakt mit den kleineren Rassen. Ihre Schiffe sind technisch auf dem höchsten Stand, mit starken Schirmen versehen und für alle Aufgaben gerüstet. Die Klingonen halten nicht viel von Diplomatie und Spionage und verlassen sich lieber auf die Durchschlagskraft ihrer Raumkreuzer. Ferengi sind, wie bekannt, vor allem an Geld interessiert, was positiven Einfluß auf ihre diplomatischen Erfolge hat. Dagegen sind die Ferengi-Schiffe leicht bewaffnet und austauschbar. Die Romulaner sind Meister der Tarnung und Täuschung, sowohl auf dem Gebiet der interstellaren Beziehungen als auch im Schiffbau – ihre Tarnschiffe sind legendär. Ihr startet mit einem einzelnen Heimatsystem, erforscht mit einem schnellen Scoutboot die umliegenden Sektoren und besiedelt mit Hilfe eines Kolonieschiffes freundliche Planeten. Gegebenenfalls muß eine Welt erst terraformiert werden. Das Management eines Sternenimperiums umfaßt außer Erforschung und Besiedelung auch Produktion von Gebäuden und Schiffen, Spionage, Gegenspionage und innere Sicherheit, Diplomatie gegenüber anderen Imperien und kleineren Völkern, auf die Ihr im Lauf Eurer Ausbreitung stoßt, und die Wissenschaften. Hier verteilt sich der Entdeckerfleiß Eurer Forscher auf sechs Gebiete wie Biotechnologie, Computer oder Waffen. Auf den besiedelten Planeten werden fünf Bereiche der Produktion verwaltet. Ihr errichtet unter anderem Farmen, Industrie, Geheimdienstzentren, Kraftwerke und Labors, in Abhängigkeit von der anwachsenden Arbeitskraft. Das Spiel fordert von Euch also die klassischen Managementfähigkeiten der Aufbaustrategie; selbst die Raumschlachten verlaufen in gemütlicher Rundenspielweise. Für Multiplayerschlachten wurde netterweise an eine einstellbare Zeitbegrenzung gedacht. *fe*





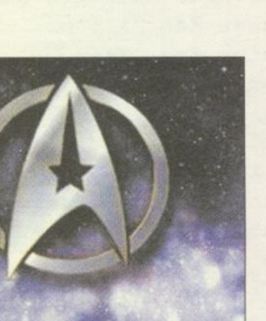
Diplomatie gehört zum Tagesgeschäft und ist in aller Regel mit Kosten verbunden

Star Trek: Starfleet Command

Raumschlachten im Star Trek Universum, in Echtzeit und 3D, ist das etwa nichts?


Raumschlachten mit voller Kontrolle über alle Schiffsstationen. Brücke an Maschinenraum: Was ist los, Scotty?









Wählt unter sechs verschiedenen Sternenimperien

Was bisher höchstens die Fans gediegener Seeschlachten erleben durften, wird nun bald auch ein erfüllter Traum der Star-Trek-Gemeinde. Endlich selbst einen föderalen Raumkreuzer, eine klingonische Fregatte oder eines der unzähligen anderen Sternenschiffe ins Feld (bzw. ins All) führen zu dürfen, ist sicher für manchen erstrebenswerter als Geld und Gut. Angelehnt an das Brettspiel Star Trek Battles wird Interplay noch in diesem Sommer ein Weltraumspektakel auf die heimischen Bildschirme zaubern, das aus jedem einen kleinen Kirk machen könnte. Zeitlich sehr früh in der Star-Trek-Historie angesiedelt, kommen drei große und weitere drei kleine Sternenvölker ins Spiel. Wahlweise als Mitglied der Föderation, Klingone, Romulaner, aber auch als Lyraner, Hydraner oder Gorn könnt Ihr den dornigen Weg einer Militärkarriere beschreiten oder statt dessen Raumschlachten ohne viel drumherum abhalten. Von Mission zu Mission wächst (wenn's gut läuft) Euer Prestige, das Ihr für bessere Waffen, Schiffe und Offiziere einsetzen könnt. Von Eurem Geschick ist auch der Fortgang der Geschichte abhängig, da je nach Erfolg bei der Erledigung Eures Auftrags von der



Spiel-Engine (innerhalb eines gewissen Rahmens) der weitere Verlauf Eurer Karriere bestimmt wird. So entsteht eine nichtlineare Kampagne, die durchaus zu mehreren Spieldurchgängen einlädt. Durch die ungeheure Vielzahl der Optionen werden sich auch ganz harte Fans und Berufs-Strategen wohlfühlen, schließlich kann man hier schon eine ganze Weile allein mit der Schiffskonfiguration zubringen. Ganz nebenbei: Ihr solltet Euch nicht vom Titel irreführen lassen, hier gilt es keine Flotten zu kommandieren, sondern als Teil der jeweiligen Flotte taktische Gefechte auf räumlich begrenztem (Raum-)Schlachtfeldern durchzuführen. Erste Fakten waren schon in unserer Pipeline im letzten Heft zu erfahren, Näheres erfahrt Ihr (hoffentlich bald) im Test. Die im Moment vorliegende spielbare Alphaversion zeigt neben der erwähnten Flut an Möglichkeiten auch ein durchdachtes Steuerungsmodell, eigene Interfaces für jede der sechs Parteien und eine ansehnliche Optik – Sterne, Nebel, Planeten und Asteroiden garnieren den Schlachtenhintergrund. *fe*


Nicht nur Kriegskähne, sondern auch Raumstationen und Asteroiden mischen mit


Mit Maus oder Tastatur steuert Ihr Kurs und Gefechtsverlauf

Star Trek: Starfleet Command
Genre
Strategie
Hersteller
Interplay
Erscheinen geplant
Sommer '99

X - Beyond the Frontier

Schon seit einer ganzen Weile warten die Frontier-Freunde auf eine moderne Fassung ihrer Weltraum-Oper – jetzt kommt sie, aber nicht von David Braben...

Bei diesem Hypersprung scheint etwas schiefzugehen



Ein Kampfschiff unbekannter Aliens – besser nett sein jetzt...

Eines bösen Tages in ferner Zukunft müssen die Menschen Krieg gegen ihre eigenen Roboter führen. Schließlich gelingt es, die Maschinen zu schlagen, doch fordern die Zerstörungen ihren Tribut: Alle Verbindungen zu den Kolonien im Kosmos reißen ab, für Jahrhunderte ist Mutter Erde wieder isoliert. Doch am Ende wird die Hypersprung-Technik neu entdeckt und ein Experimentalschiff mit dem Antrieb ausgestattet. Natürlich geht's schief: Der Testpilot taucht in einem völlig unbekannten Raumsektor auf, der von etlichen Alienrassen bevölkert wird. Hypertriebwerk und Bewaffnung sind hinüber – da bleibt nur eins, nämlich handeln, handeln und nochmal handeln, um den Flieger ordentlich aufzurüsten und vielleicht irgendwann mal eine Möglichkeit der Rückkehr zu finden.

Da höre ich Euch natürlich schon „Elite" oder „Frontier" rufen, und Recht habt Ihr! Genau darum handelt es sich hier, freilich um ein „Frontier" im modernen Gewand mit Glöckchen und Blinkern. Natürlich ist der Spieler nicht auf den Handel beschränkt, denn die Piratenkarriere steht ihm ebenso offen wie ein Leben als Industrieller mit eigenen Fabriken oder Bergwerken. Wer dennoch am liebsten schachert, darf sich mit der Zeit auch weitere Schiffe zulegen (die einem aber nur gehören und den Profit vermehren – selber fliegen kann man nur die Mühle, mit der man gekommen ist).

Aber **wie** toll das aussieht! „X" braucht sich wahrlich vor nichts zu verstecken, was jemals in diesem Genre herausgekommen ist – einschließlich aller Wing Commander und Privateers. Um so mehr, wenn man bedenkt, daß das Game selbst auf kleinen 200er-Pentiums (die ja schon Probleme mit „Sim City 3000" haben) zwar leicht ruckelig, aber ansonsten in bester Qualität läuft. „X" ist freilich kein Tempo-Shooter wie die erwähnten Origin-Produkte; zumindest anfangs driftet Euer Shuttle eher gemächlich durchs All. Aber umso mehr Zeit habt Ihr halt, die sich langsam vor Euch auftürmenden Massen der Weltraumstationen zu bewundern.

Angedockt wird zunächst per Hand – man kennt das ja. Zum Glück ist dieses Manöver bei weitem nicht so diffizil wie bei „Frontier". Im übrigen kann die eigene Schüssel natürlich mit allem aufgerüstet werden, was Fabriken und Geldbeutel hergeben. Wird wohl auch nötig sein, denn insgesamt mehr als 10 000 Raumschiffe und Stationen, die etwa 100 verschiedenen Typen zuzurechnen sind, warten auf den verunglückten Glücksritter: Da dürfte es auf die Dauer nicht ausbleiben, daß man sich in heiße Gefechte stürzt, denn unter den diversen Rassen der Außerirdischen herrscht alles andere als Einigkeit.

Einigkeit konnten wir hingegen in der Redaktion schnell herstellen: Dieser Titel wird ein ganz heißer Tip für den Knüller des Jahres! *jn*



Eine kosmische Fabrik – hier gibt's billige Güter...



Da knallt's gleich ganz gewaltig...

X - Beyond the Frontier
Genre
Weltraumhandels-Action-Mix
Hersteller
Egosoft/THQ
Erscheinen geplant
Sommer '99

Star Wars:

Auf den Spuren von



Die Königin und ein Begleiter wehren sich verzweifelt gegen die Übermacht



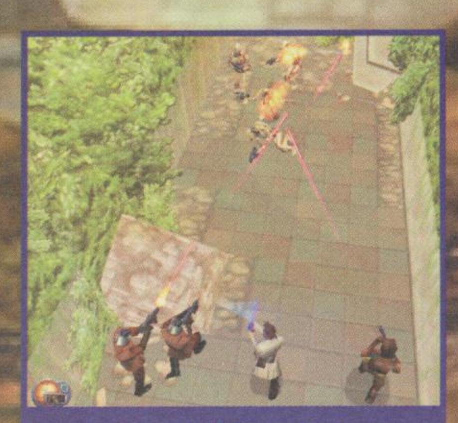
Obi-Wan wird attackiert

Eine Zwei-Mann-Musikkapelle sorgt in der örtlichen Bar für Unterhaltung. So etwas kennen wir schon aus dem ersten Film der Star Wars-Saga.



Ein Spaziergang durch die City

Auf einer Lichtung erhält eine Truppe von Droiden Anweisungen für den bevorstehenden Kampf



Lange wird Obi-Wan mit seinen Kameraden die Schergen nicht mehr aufhalten können

Episode I

Anakin und Obi-Wan

Das Filmereignis des Jahrzehnts rückt näher. Am 19. Mai startet die langersehnte Fortsetzung der Star-Wars-Saga in den Vereinigten Staaten – das deutsche Publikum muß sich allerdings noch bis 2. September gedulden, bevor es in die Lichtspielhäuser pilgern darf. Hinter verschlossenen Türen leistete auch LucasArts seinen Beitrag zum anstehenden Kino-Highlight und entwickelte klammheimlich zwei neue Spieletitel zu „Star Wars Episode I: The Phantom Menace", die pünktlich zum Filmstart veröffentlicht werden sollen. Bei „Star Wars Episode I: The Adventure" (dt.: Star Wars: Episode I – Die dunkle Bedrohung) handelt es sich um ein sehr actionlastiges 3D-Abenteuer, in dem Ihr die Handlung des Celluloid-Werkes nachspielen dürft. „Star Wars Episode I: Racer" wird dagegen ein Action-Rennspiel im Stile von „Wipeout" sein, das sich an dem futuristischen „Ben Hur"-Rennen aus dem Film orientieren wird. Mit ausführlichen Informationen zu den beiden Titeln hält sich LucasArts bislang noch zurück, dafür können wir Euch aber schon einige aussagekräftige Screenshots und Artworks präsentieren. *cis&sf*



Ein Laden bietet Zusatzausrüstung für Anakins Boliden



Auf Ando Prime und sieben weiteren Planeten...



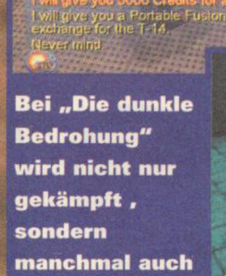
Hier kann man die Ähnlichkeit des Podracers zu einem antiken Streitwagen erkennen. Die Pilotenkanzel wird von zwei Triebwerken gezogen.

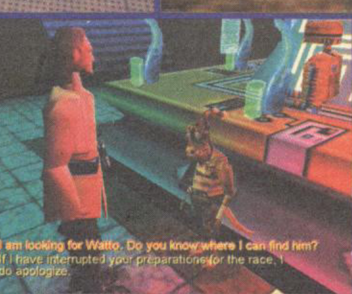


... finden die High-Speed-Rennen statt



Eine weitläufige und offene Spielumgebung und natürlich die grandiose Star-Wars-Atmosphäre versprechen ein Rennspiel der Extraklasse





Bei „Die dunkle Bedrohung" wird nicht nur gekämpft, sondern manchmal auch geredet

So werten wir!

Der Wertungskasten

Um Euch für jedes Spiel möglichst viele Informationen kompakt und schnell überschaubar zu servieren, haben wir diesen Wertungskasten entwickelt. Er enthält neben den wichtigsten technischen Angaben die Wertungen. Am wichtigsten ist uns dabei der Spielspaß, der natürlich für SOLOspieler anders ausfallen kann als im MULTIplayermodus. Falls ein Spiel keine Mehrspieleroption hat, findet Ihr hier einen Gedankenstrich „-" vor.
Gleich unter der Hauptwertung haben wir nun die wichtigen Subwertungen optisch hervorgehoben. So könnt Ihr auf einen Blick erfahren, was im Einzelnen Grafik, Sound und Spieltiefe bei diesem Testkandidaten taugen. Merke: Ein schön opulentes Edelwerk muß nicht unbedingt Spaß machen und ein plattes Ballerspiel mit wenig Spieltiefe kann tollen Sound hervorbringen. Unter welchen Hardware-Voraussetzungen ein Programm überhaupt erst den Spielbetrieb aufnimmt, findet Ihr jetzt am Ende eines jeden Testberichts. Neben der Minimalforderung geben wir auch gleich eine Empfehlung ab, mit welchem PC-System das Spiel erst richtig rund läuft.

wird in der Regel aber ... mehrere lange Abende verschlingen.
fe

Mindestanforderung: P100, 8MB RAM, 2x CD, 1 MB Grafik, SVGA
Empfohlen: P 166 MMX, 16 MB RAM, 8x CD, 4 MB Grafik 3DFX



So sieht er aus, der Power-Play-"Oscar", in gut unterrichteten Kreisen auch "Spielspaß-Prädikat" genannt. Diese Auszeichnung gibt's erst ab 85% Spielspaßwertung aufwärts.

Name	Peng! Peng!
Genre	Kanonensimulation
Hersteller	Smith&Wesson
Schwierigkeit	hoch
Preis	9999 Mark
Steuerung	Gamepad
Spiel	Russisch
Anleitung	Lettisch
Multiplayer	bis zu 6 Spieler

GRAFIK
Auflösung, Farbenpracht, Erkennbarkeit, Phantasievolle Entwürfe, stimmiges Gesamtbild und gelungene Animationen fließen in diese Wertung ein. Licht-, Schatten-, Wasser- und Feuereffekte kommen je nach Genre noch hinzu.

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
58%	70%

GRAFIK	81%
SOUND	97%
SPIELTIEFE	79%

SOUND
Hier interessiert uns nicht nur dröhn, sondern auch schön: Die Melodien dürfen nicht in den Wahnsinn treiben, die Effekte sollen passend und abwechslungsreich sein und die Sprachausgabe darf ruhig erträglich und verständlich sein. Wenn das ein atmosphärisch dichtes Potpourri ergibt- super!

SPIELTIEFE
Wohl nicht in jedem Genre kaufentscheidend, gibt uns die Spieltiefe einen Anhaltspunkt dafür, wie stark wir uns mit dem Titel auseinandersetzen mußten. Je komplexer die Zusammenhänge, je größer der Umfang (Karten, Szenarien, Modi...) und je ausgefeilter Interaktion, Aufgabenstellung und Abwechslungsreichtum, desto höher wird die Spieltiefe-Wertung ausfallen.

SUPER

Fritz Effenberger

Die Meinung des Testers. Sie taucht mindestens einmal pro Review auf, bei mehrseitigen Tests können sich zwei Redakteure mit eigenem Meinungskasten zu Wort melden. Während der Lauftext das Spiel mehr oder weniger sachlich beschreibt, lassen wir im Meinungskasten die Sau raus. Hier sind Emotionen genauso erlaubt, wie subjektive Eindrücke des Testers. Seine Meinung beeinflußt zwar die Spielspaßwertung, ist aber niemals allein ausschlaggebend und kann innerhalb gewisser Grenzen von der Redaktionsmeinung abweichen. So wird es immer wieder passieren, daß die Redaktion einem Spiel z. B. nur 70% Spielspaß zugesteht, der Tester es aber "super" findet und das auch vehement in seinem Meinungskasten vertritt. Bei halbseitigen Tests haben wir aus Platzgründen sowohl den Meinungskasten als auch die technischen Voraussetzungen auf das Notwendigste beschränkt.



Das Spiel, das diesen "Orden" abstaubt, erhält nur 15% oder weniger Spielspaß und ist den Karton nicht wert, in dem es im Laden steht

AB 18

VORAUSSETZUNG
Dieses Symbol findet Ihr immer, wenn wir der Meinung sind, daß das Spiel für Jugendliche unter 18 Jahren nicht geeignet ist


Stephan Freundorfer


Chris Peller


Maik Wöhler


Ralf Müller


JoeNettelbeck

Thomas Ziebarth

Warum SPORTS lesen?

Grund No.6

Weil SPORTS da ist, wo's am heißesten hergeht!

die AGENTUR, HH

Es gibt viele Gründe, SPORTS zu lesen. Dazu gehört, daß wir Sie über die aktuellen Events der Trendsportszene mit packenden Fotos und spannenden Reportagen auf dem laufenden halten. Lernen Sie SPORTS jetzt per Miniabo kennen, und freuen Sie sich darüber hinaus auf Insider-Artikel über die klassischen Sportarten und exklusive Interviews mit den Top-Stars.

Das Miniabo:

Schicken Sie mir drei aktuelle Hefte von SPORTS und die wasserdichte Digital-Uhr* mit farbigem LCD-Display und elektrischer Backlight-Funktion für nur DM 15,–.

*(auch in Blau erhältlich)



\+ 3 x



Ja, ich bestelle 3 x SPORTS + Digital-Uhr für nur DM 15,–

Bitte senden Sie mir drei Ausgaben von SPORTS und dazu die Digital-Uhr in ❑ Gelb ❑ Blau für nur DM 15,–.

Name/Vorname — Telefon

Straße/Nr. — Geburtstag

PLZ — Ort

Entscheide ich mich nach der 3. Ausgabe zum Weiterlesen, zahle ich für SPORTS im Jahr nur DM 72,- (inkl. Porto, Auslandspreise auf Anfrage). Andernfalls schicke ich innerhalb 1 Woche nach Erhalt des 3. Heftes eine kurze Absage, und alles ist erledigt. Ich kann ein evtl. Abonnement aber auch später fristlos beenden.

Gewünschte Zahlungsweise:

☐ bequem und bargeldlos durch Bankeinzug

Kontonummer

BLZ — Geldinstitut

☐ mit beiliegendem Scheck

Datum — Unterschrift

Ich weiß, daß ich diese Vereinbarung innerhalb 1 Woche (Poststempel) beim SPORTS Leser-Service, Postfach 50 09 03, 22709 Hamburg, schriftlich widerrufen kann. Dies bestätige ich mit meiner 2. Unterschrift

59.670

Datum — Unterschrift

**Senden Sie den Coupon an:
SPORTS Leser-Service, Postfach 50 09 03, 22709 Hamburg oder per**

Fax: (0 40) 38 90 63 02

**Schweizer Leser wenden sich bitte an den:
SPORTS Leser-Service, Postfach, CH-6002 Luzern**

Verraten Sie uns noch Ihre Hobbies?

Vertrauen gegen Vertrauen: Diese Vereinbarung kann innerhalb von 1 Woche (Poststempel) widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an den SPORTS Leser-Service, Postfach 50 09 03, 22709 Hamburg. Schweizer Leser

Machines

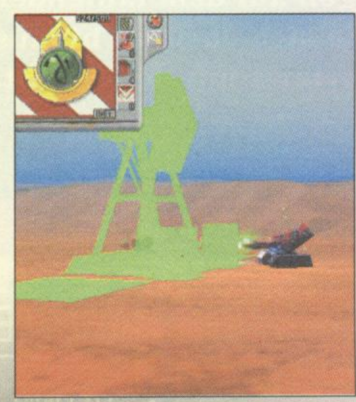
Noch Äonen nach dem Ende der Menschheit führen quietschbunte Roboter-Armeen erbitterte Weltraumkriege



Die wehrhaften Maschinchen verbreiten Chaos und Zerstörung – und natürlich auch eine Menge Spaß



Hier wurde ein Rohstofflager gefunden, der Konstrukteur kann anfangen



Der Beginn einer Militärkarriere. Eben errichtet der Konstrukteur die erste Mine.

Im Jahr 2136 hat sich die Erde von den Folgen des vierten Weltkriegs erholt. Wissenschaft, Medizin und Technik erschaffen ein neues Paradies, die Menschheit wendet sich einer neuen Herausforderung zu: der Eroberung des Alls. Alle Forschungsressourcen bündelten sich in einem Ziel. Der Überlichtantrieb sollte die Erforschung und Kolonisierung fernster Planeten ermöglichen. Leider stellte sich schnell heraus, daß die neuentwickelte Technologie nicht zum Transport biologischer Wesen geeignet war. Jedenfalls nicht, wenn diese am Leben bleiben wollten. Also wurde der große Plan modifiziert. Robotsonden kamen mit Meßdaten umliegender Sternensysteme zurück. Industrieroboter wurden umkonstruiert, um öde Himmelskörper in besiedelbares Land zu terraformieren. Alle schädlichen Faktoren sollten eliminiert werden. Inzwischen würden riesige Siedlerschiffe mit Tausenden von Menschen im Kühlschlaf die interstellaren Entfernungen mit ungefährlicher Unterlichtgeschwindigkeit zurücklegen. Auf einem Planeten, „Eden 4“ getauft, landete eine Zentraleinheit dieser Kolonierobots, während das Maschinen-Mutterschiff im Orbit blieb. Die Roboter beuteten die vorhandenen Minerallager aus und errichteten nach Plan Fabriken und Hilfsgebäude. Sie waren darauf programmiert, nach Fertigstellung einhundert Jahre zu warten. Nichts passierte. Kein Siedlerschiff traf ein, kein Mensch übernahm wie geplant die Kontrolle über die neuerschlossene Welt. Die Bodenschätze gingen zur Neige. Der Zentralcomputer von Eden 4 überprüfte die unvorhergesehene Situation, auf die er eigentlich in keiner Weise vorbereitet war,

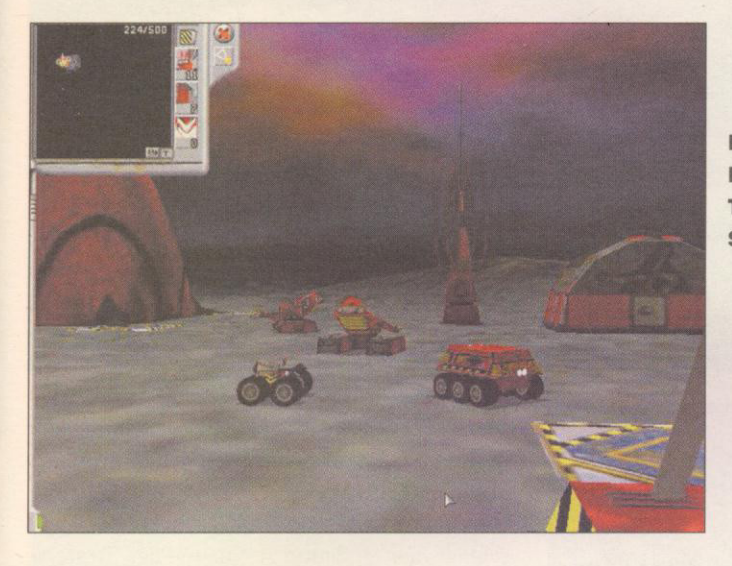


Gib's ihnen, Reaper!



Zivile Fabriken rauchen weiß, militärische dagegen rot, so könnt Ihr den Gegner gezielt aufs Korn nehmen

Aufstand der Killer-Robbies



Buntes Treiben in der Basis. Konstrukteure, Transporter und ein Scoutfahrzeug



Nicht nur die Waffenwirkungen, sondern auch Konstruktionsarbeiten erstrahlen in allen Farben

und entschied dann, die Erschließung weiter in den Weltraum zu tragen. Viele Planeten wurden daraufhin in blühende, bewohnbare Lebensräume verwandelt. Nach 560 Jahren trafen die Maschinen, die ständig mit ihrer Zentraleinheit verbunden waren und so als Kollektiv dachten und handelten, auf ein anderes Team, das den Planeten Midian kolonisiert hatte. Erfreut über die Vereinfachung seines ursprünglichen Auftrags, schickte die Zentrale von Eden 4 eine Nachricht an die fremden Einheiten, sich in das Netz von Eden 4 einzugliedern. Zum selben Zeitpunkt kam eine Meldung vom Hauptcomputer des Planeten Midian, daß er seinerseits beabsichtige, die Kontrolle über die neueingetroffenen Einheiten zu übernehmen. Beide Zentralrechner kamen zum logisch begründeten Schluß, daß der jeweils andere Computer Opfer einer Fehlfunktion wäre. So begann der Krieg der Maschinen. Aus vorher friedlicher Technologie wurden Waffen entwickelt, Kampfeinheiten konstruiert, strategische Pläne geschmiedet. Der Krieg zog sich beinahe über die ganze Galaxis. Im Jahr 3297 sollte der Jahrhunderte währende Krieg endlich zu seinem Ende gebracht werden, jedenfalls plante das der Eden 4 Computer. Ein Landungskörper geht in einem feindlichen System nieder. Euer Auftrag beginnt.



„Würden Sie von diesen Herren einen Gebrauchtwagen kaufen?"



Ein sehr frühes Gefecht. Noch sind überhaupt keine schweren Einheiten im Spiel.



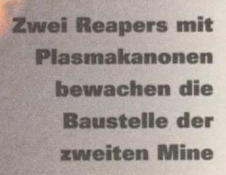
Nun steht die Verteidigungslinie. Sollen sie nur kommen!



Hier werden die unersetzlichen Rohstoffe gefördert

Soweit die historische Entwicklung des Maschinenkrieges. Nun ins Detail. Ihr startet mit einem Landemodul, das auch als Rohstofflager dient, und mindestens einer Baueinheit. Ihr errichtet eine Fabrik für zivile Einheiten, wo neben Konstrukteuren auch Transporter, Techniker und Prospektoren zusammengesetzt werden. Letzterer sucht mit einem radarähnlichen Gerät nach Minerallagerstätten, wo Ihr schnell eine Mine errichten solltet. Die Transportfahrzeuge bringen das geförderte Gut zum Landemodul (später auch zur höherentwickleten Schmelze), wo es für





Zwei Reapers mit Plasmakanonen bewachen die Baustelle der zweiten Mine

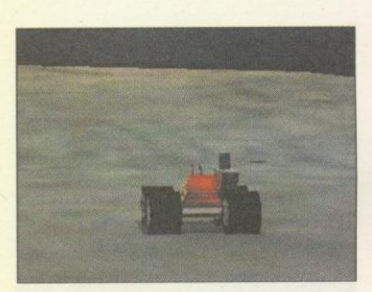




Gebäude abgerissen, Rohstoffe zurückgewonnen. Was bleibt, ist eine grüne Rauchfahne.

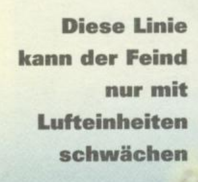


Spinnenbeinige Gesellschaft, nicht wahr?



Ein Scout als emsiger Aufklärer, wenn auch leicht zu zerstören

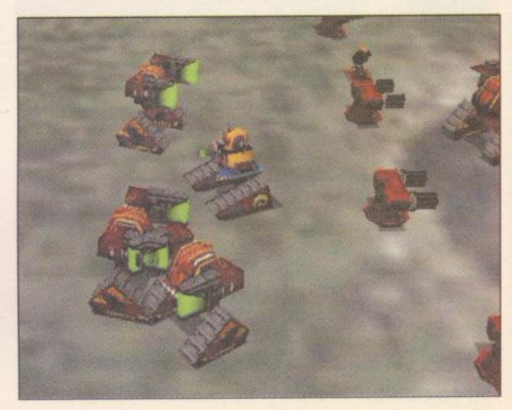
weitere Bauvorhaben zur Verfügung steht. Ein Kommunikationsgebäude verschafft Euch Radarübersicht, Forschungslabors können von Technikern betreten werden, wo sie neue Maschinentypen entwickeln. In der leichten Infanteriefabrik werden unverzüglich Kampfeinheiten hergestellt, um die Region um den Landeplatz von gegnerischer Präsenz zu säubern. Ist das gelungen, folgen eine Reihe von unterschiedlichen Missionen, die alle dasselbe Ziel verfolgen: Die Oberhand auf diesem Planeten und dann auf allen folgenden zu gewinnen. Jede Menge Krabbelzeug, Raupen- und Radfahrzeuge, aber auch Flugeinheiten und selbst Superwaffen wie Ionenkanonen oder Atomraketen dienen diesem Zweck. Insgesamt vier Maschinen-Clans führen eine lange Kampagne lang, oder in Instant-Action-Schlachten jedes greifbare Mittel ins Gefecht.



Diese Linie kann der Feind nur mit Lufteinheiten schwächen



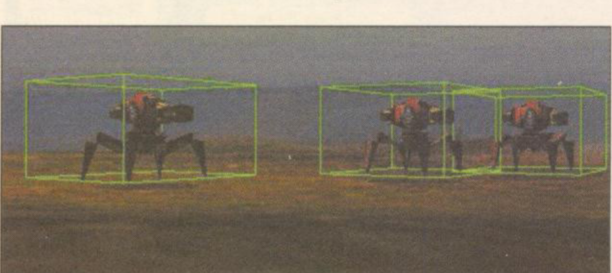
Die Waage zwischen Action und Strategie schlägt hier eindeutig zugunsten der Strategie aus, anders als etwa bei Battlezone, wo Ihr alles aus der Egoperspektive heraus regiert. Gerade diese erhöht aber auch hier zusätzlich den Spielspaß, da Ihr zuerst einer Gruppe bestimmte Befehle erteilen und anschließend selbst in einen Roboter hineinspringen könnt, um puren Ballerspaß zu haben. In manchen Situationen könnt Ihr z.B. auch eine Scoutmission „selbst" übernehmen, etwa um die Basis des Gegners mit einem schnellen Bot auszuspionieren. Obwohl die KI das Angreifen und Feuern recht zuverlässig erledigt, hat ein manuell geführter Robot selbstredend eine höhere Treffergenauigkeit. Ihr werdet eine Menge verschiedener Gebäude und Units entwickeln und herstellen. Die einklappbare Werkzeugleiste links bietet Euch eine Menge an Steuer- und Navigiermöglichkeiten, die Ihr im Spielgeschehen auch benötigt, da Ihr dann alle Hände damit zu tun haben werdet, die Übersicht zu behalten. Das ist angesichts der drei grundverschiedenen Kameraperspektiven (von schräg oben, zoom- und drehbar, am Boden,



Wir warten aufs Christkind. Oder?


Kaboooom! Bang! Crash!


Da blieb aber nicht viel übrig!

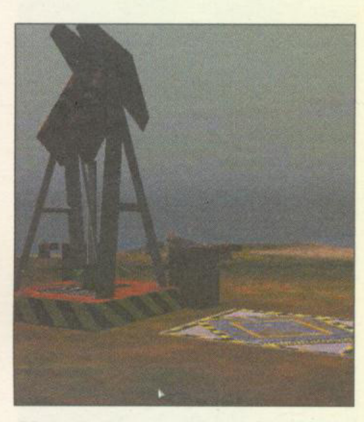

Die Positionsrahmen dienen gleichzeitig als Statusanzeige. Je röter, desto tot

höhenverstellbar und aus der beschriebenen Ego-Sicht einer Maschine) eine Aufgabe für sich. Kaum ist die Kamera aus dem bisher erforschten Bereich herausgefahren, schaltet Euer Monitor erst auf flimmern, dann auf schwarz, so daß nur ein Klick in die Radarkarte zurück auf sicheres Terrain führt. Wehe, wenn der Kommunikationsturm noch nicht erbaut ist! Dann nämlich habt Ihr so gut wie keine Chance, wieder zur ungeschützten Basis zurückzukehren, so daß Euch nur ein Neustart der Mission übrig bleibt. Die Steuerung gestaltet sich leider nicht sehr intuitiv, so daß selbst nach einiger Eingewöhnung Wünsche offenbleiben. Dagegen ist die Grafik des Spiels wirklich ein Fest. Was die Screenshots nur unvollkommen vermitteln können, müßtet Ihr Euch selbst auf dem Bildschirm ansehen: Wenn sich nämlich wütende Spinnenrobbies, irgendwo zwischen putzig und bedrohlich, unterstützt von anderen, rollenden, kriechenden und fliegenden 3D-Einheiten heiße und vielfarbige Gefechte liefern. *fe*

Minimum: P 200, 32 MB RAM, 100 MB HD, 4x CD, Beschleunigerkarte (Direct 3D oder Glide kompatibel)
Empfohlen: P 300, 64 MB RAM, 200 MB HD, 16x CD



Und bist du nicht willig, hol' ich meine Warriors


Abendstimmung am Strand

Name	Machines
Genre	Actionstrategie
Hersteller	Charybdis/Acclaim
Schwierigkeit	mittel
Preis	90 Mark
Steuerung	Maus, Tastatur
Spiel	deutsch
Anleitung	deutsch
Multiplayer	bis 4, IPX, TCP/IP

GUT

Fritz Effenberger

Machines ist wirklich ein wunderschönes Spiel. Niemals zuvor gab es so detaillierte, farbenfrohe Units in einer Echtzeitstrategie. Durch die vielen verschiedenen Entwicklungen und Einheiten gibt es gerade im Solospiel immer wieder etwas Neues zu sehen, drei Kameramodi (von oben, auf dem Boden und 1st-Person) zeigen ganz verschiedene Ansichten. Leider ist die Bedienbarkeit den Anforderungen eines so komplexen Spiels nicht völlig gewachsen. Schade, vor einigen Monaten wäre ich noch hellauf begeistert gewesen, aber gerade im Vergleich mit dem nahezu perfekten Warzone 2100 (das andererseits keinen Ego-Ballermodus bietet) fallen Interface, Benutzerführung und KI etwas blaß aus. Deswegen konnte ich mich als „Old-School-Stratege" auch nicht zu einer persönlichen „Super"-Wertung durchringen. Trotzdem, wegen der absolut tollen 3D-Grafik und den geradezu herzerwärmend krabbeligen Einheiten könnte Machines für so manchen von Euch in der nächsten Zeit zum Lieblingsspiel werden.


SPIELSPASS

SOLO	MULTI
85%	84%

GRAFIK	89%
SOUND	88%
SPIELTIEFE	61%

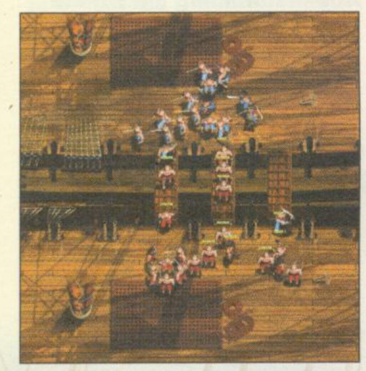


Der Korsar

Piraten im Dienste von Majestäten – mit dem Kaperbrief ganz legal auf Beutezug



Hin und wieder segelt man sogar über Fantasie-Gewässer



Kapitan Kapaun kapert ein französisches Handelsschiff...

Was macht man als König, wenn man bestimmte Seegebiete für sich beansprucht, aber über keine ausreichende Marine verfügt, um den Anspruch wirklich durchzusetzen? Ganz einfach, man heuert ein paar finstere Gestalten an und gibt ihnen jegliche Freiheit, die Schiffe seiner Feinde zu überfallen. So praktizierten es vor allem die Engländer, Franzosen und Spanier vergangener Jahrhunderte in der Karibik – und Microids setzte den wilden Freibeutern nun ein weiteres digitales Denkmal.



Die Flotte des Roten Korsaren sammelt sich vor Anguilla...

Zu Beginn darf man wählen, ob man sich als Captain in Diensten des britischen Empires oder als Capitaine des Königs von La France in die Wogen wagen möchte. Je nachdem stehen ganz verschiedene Kampagnen auf dem Programm; insgesamt gilt es, 24 Missionen zu bestehen, die aber noch jeweils in drei bis vier Teiljobs gegliedert sind. „Der Korsar" erinnert über weite Strecken stark an Sid Meiers „Pirates!", spielt sich aber grundsätzlich anders, weil er eben stark missionsgebunden ist. In der Praxis heißt das: Man bekommt seine Aufträge vom Gouverneur der Gegend (abgesehen von etlichen Karibik-Szenarien sind auch afrikanische, arabische, asiatische und sogar ein paar erfundene Küstengewässer mit von der Partie), wobei es sich um die Eroberung fremder Städte, um das Aufspüren bestimmter Schiffe, um Säuberungsaktionen gegen Piraten und viele andere Dinge

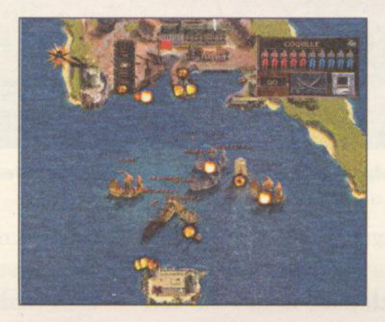
Taktische Tips

- Abgesehen von einigen wenigen zeitlich begrenzten Aufträgen (z.B. Eskortierungen) sind die Missionen ziemlich frei interpretierbar und ich kann nur dringend dazu raten, von jeglicher Eile Abstand zu nehmen! Stattdessen sollte man zunächst Handel treiben, um die Verteidigung der eigenen Häfen auf Vordermann zu bringen. Wer in bessere Festungen, Garnisonen oder Dockanlagen investiert, bekommt sein Geld buchstäblich mit Zinsen zurück – ganz abgesehen davon, daß nur in der höchsten Ausbaustufe die wirklich starken **und** schnellen Schiffe (wie z.B. Fregatten) gezimmert werden können.
- Das Zurücklassen von Wachschiffen in den Euch gehörenden Häfen ist ein zweischneidiges Schwert. Einerseits erhöht sie natürlich die Anzahl der verteidigenden Kanonen, andererseits können sie sehr leicht vom Feind geentert werden. Vor allem dann, wenn der mit einer dicken Fregatte oder Korvette anrauscht. Vermutlich ist also der Festungsausbau die effektivere Defensivmaßnahme.
- Flotten sollten sich möglichst nicht aus Schiffen unterschiedlichen Typs zusammensetzen, weil sie sich sonst wegen der variierenden Geschwindigkeiten weit auseinanderziehen und daher nicht wirklich effektiv operieren können. Auch sollten sie nicht zu groß werden – mehr als fünf oder sechs Einheiten machen schon Probleme, wenn man sie gezielt und koordiniert einsetzen will.
- Häfen nur mit entsprechender Power angreifen! Drei voll ausgerüstete Fregatten (oder zwei Korvetten bzw. eine Galeone) sind meines Erachtens das Minimum. Wenn Ihr einen feindlichen Hafen erobert habt, achtet auf den Gegenschlag. Er wird kommen, irgendwo!
- Das Entern kleinerer Schiffe ist eigentlich nur zum Zweck der Plünderung sinnvoll – zum Behalten taugen die weniger...

Sonne, Salz und Meer - und doch kein Urlaub...


...während die Feinde St. Kitts überfallen...


...doch da naht bereits die Rettung...


...woraufhin im tropischen Hexenkessel von St. Kitts eine wilde Seeschlacht entbrennt!

mehr handeln kann. Da man in aller Regel anfangs nicht annähernd das nötige Equipment hat, um den Auftrag tatsächlich ausführen zu können, ist erstmal Handel angesagt – oder ganz stilecht das Plündern von Schiffen anderer Nationalität.
Letzteres führt zu einer Actionsequenz, bei der man ähnlich wie in einer Echtzeitstrategie seine Leute dirigiert, um die gegnerische Mannschaft niederzumachen. Taktiker halten sich hier (wenn möglich) zuerst an deren Captain schadlos, weil es gut sein kann, daß die Jungs kapitulieren, sobald ihr Boß zu den Fischen fährt. Optional kann man den Ausgang des Gefechts auch vom Computer errechnen lassen, soweit der eigene Korsarenkapitän nicht an der Aktion beteiligt ist. Häfen mit gut ausgebauten Anlagen ermöglichen schließlich den Zugang zu (anfangs nicht erhältlichen) großen Kriegsschiffen wie etwa Fregatten oder gar Korvetten und Galeonen, wobei freilich nicht nur die Größe der Besatzung oder die Anzahl der Geschütze entscheidend ist, sondern auch die Schnelligkeit des Seglers – in dieser Hinsicht kann man im Korsaren etliche taktische Kniffe verwirklichen. An manchen Punkten jedoch würden wir uns freilich eine klarer strukturierte Steuerung wünschen. Der mit Kanonen geführte Angriff wird z.B. durch einen einfachen, das Entermanöver durch einen doppelten Klick lanciert – da kommt man leicht durcheinander. Dabei hätte es sich fürs Entern doch wirklich angeboten, ganz schlicht die Enter-Taste zu verwenden (grins...)! Auch die verschiedenen Hafen-Menüs (Handel, Reparatur, usw.) erweisen sich als recht umständlich, wenn man mit einer ganzen Flotte unterwegs ist. In anderen Bereichen wie etwa der Steuerung auf See, geht das Spiel wiederum leicht von der Hand, und hinsichtlich der Grafik gilt, daß sie zum Teil zwar sehr detailliert ausgeführt ist, alles in allem aber nicht gerade zu Begeisterungsstürmen hinreißt. *jn*

Minimal: P133, 32 MB RAM, 4x CD, 100 MB HD
Empfohlen: P200, 32 MB RAM, 8x CD






Alles Missionen im Raum der Antillen bzw. der Karibik – aber die Karten unterscheiden sich dennoch

Name	Der Korsar
Genre	Echtzeitstrategie/ Handelssim
Hersteller	Microids/Infogrames
Schwierigkeit	schwer
Preis	ca. 90 DM
Steuerung	Maus/Tastatur
Spiel	deutsch
Anleitung	deutsch
Multiplayer	–


GUT


Joe Nettelbeck

Ich muß gestehen, daß mein erster Eindruck besser war als „nur" ein guter. Dieses Game hatte, so schien mir, tatsächlich das Zeug, der neue Piraten-Klassiker zu werden. Aber der positive Eindruck verwischt sich etwas, wenn man erst über eine kleine Flotte gebietet – in etlichen Fällen (von Handel und Ausrüstung in den Häfen bis hin zur Koordinierung der einzelnen Schiffe) werden dann doch die Schwächen der manchmal überkomplizierten Steuerung deutlich. Hinzu kommt, daß „Der Korsar" ganz gewiß zu den harten Nüssen gehört – nicht so extrem, daß es sich auf die Note niederschlagen würde, aber doch deutlich genug, um den Kreis der Interessenten auf Hardcore-Freibeuter zu begrenzen. Was einem wirklichen Klassiker natürlich nicht passieren darf... Sehr schön allerdings die unterschiedlichen Seegebiete (jede Mission eine andere Karte) sowie die abwechslungsreichen Zwischenjobs innerhalb der Missionen, die verhindern, daß man sich mit einer Standardstrategie durchs Leben säbelt.

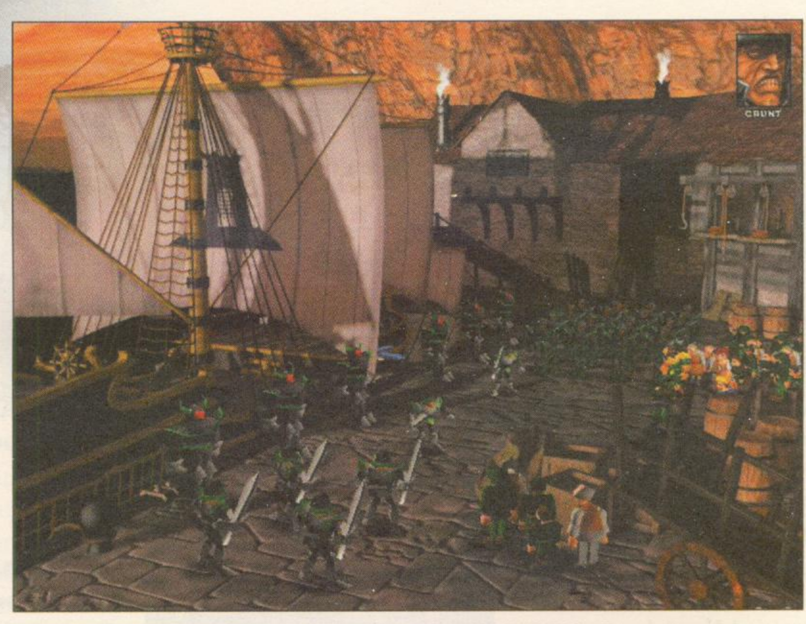
SPIELSPASS

SOLO	MULTI
73%	–%

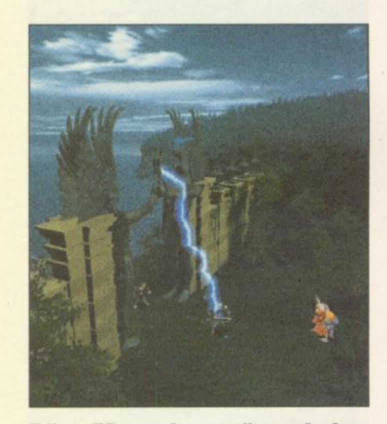
GRAFIK	60%
SOUND	72%
SPIELTIEFE	75%

Silver

Mächtiger Magier stolpert über wehrloses Weib – flotter Schwertkämpfer leistet Schützenhilfe!



Silvers Kohorten auf den Spuren holder Weiblichkeit



Böse Menschen mögen keine Blitze

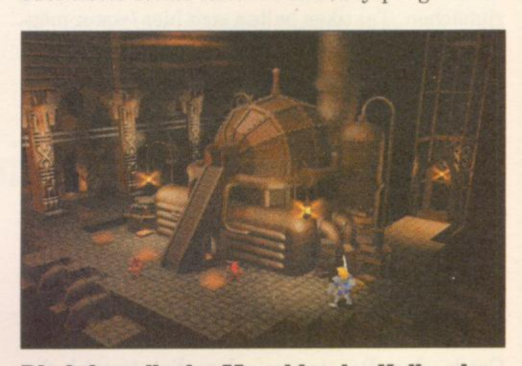
Silver ist ein bösartiger Zauberer – nun, von der Sorte gibt es ja mehr als genug, aber dieser Bursche hat sich auch noch zum weltlichen Oberhaupt der Gegend aufgeschwungen. Nachdem er letzten Mittwoch sein angetrautes Eheweib erwürgte, will er nun ein neues und läßt zu diesem Zwecke alle Ladies des Reiches entführen, um unter ihnen seine Wahl zu treffen. Pech für ihn, daß seine Schergen dabei auch Jenny erwischen, die bessere Hälfte von David. Der läßt sich das nämlich nicht gefallen und schlägt zurück...

Fortan läuft der meist in Iso-3D, manchmal auch aus steilerer Vogelperspektive gezeigte Held durch tückische Katakomben, unübersichtliche Städte und scheinheilig friedliche Landschaften, um Silver zu zeigen, wo der Hammer hängt und die Dame seines Herzen wieder zu entfesseln. Zunächst ist der Rächer der Entführten dabei allein auf sich gestellt, später greifen ihm bis zu zwei Party-Mitglieder unter die Arme.



Oh Mann! Der Himmel stürzt ein!

Steuerungstechnisch verläuft an diesem Punkt leider so etwas wie eine Bruchstelle: David als Solo-Held läßt sich recht gut beherrschen, auch die Kämpfe funktionieren nach einer kurzen Eingewöhnungszeit bestens. Unabhängig von der verwendeten Technik (simpler Klick auf den Gegner oder per Maus ausgeführte richtige Schwertstreiche samt Schildverteidigung) sinken die Feinde also rechts wie links hernieder und lassen dabei häufig Nahrungsmittel (= Health) oder nette Items fallen. Die Party prügelt sich



Die infernalische Maschine im Keller der Bibliothek – wie ist sie bloß in Gang zu kriegen?

leider nicht so einfach: Zu oft passiert es, daß man die Kollegen im Eifer des Gefechts deselektiert, wonach sie dann tatenlos herumstehen, solange sie nicht direkt angegriffen werden. Auch das gelegentlich erforderliche Waffenwechseln setzt Übung voraus, damit es schnell genug vonstatten geht.

Recht praktisch dagegen, daß das Inventory als eine Art Sammelpool angelegt ist. Sämtliche Gegenstände, Zaubersprüche oder Fähigkeiten (wie z.B. Special Moves) der kompletten Party finden sich hier – wenn ein Mitglied der Reisegruppe nicht alles anwenden kann, sind die

The Time of Evil is Almost Over

jeweils inkompatiblen Optionen schattiert. Der Hokuspokus ist praktisch allen Personen zugänglich, spielt aber erst später im Spiel eine Rolle, wenn man entsprechende Extras aufgesammelt hat. Die prinzipielle Bereitschaft zum Hexen (man muß sich schon entscheiden, ob man Stahl in Händen hält oder Mana manipuliert) ist optisch übrigens nett umgesetzt: Beide Fäuste stehen dann in bunten Flammen – blau für Eisbälle, rot für Feuerzauber, und so weiter.



Hier geht es erstmal nicht weiter...

So gesehen kann man sich über die Optik nicht beklagen. Die einzelnen Screens bestehen aus gerenderten Hintergründen, von denen manche nur mittelprächtiges Niveau erreichen, andere jedoch (z.B. vor allem die Schnee- und Eisszenarien) wirklich ausgesprochen knackig aussehen. Die Helden wuseln dann zwar meist ziemlich klein durchs Gelände, sind dafür aber hervorragend animiert, und zudem mußten wohl ein paar Zugeständnisse dahingehend gemacht werden, daß das Game ja keine 3D-Karten benötigt, aber dennoch auch auf „kleinen" Rechnern gut laufen soll – was es übrigens problemlos tut, wenn man mal von den langwierigen Ladezeiten absieht.

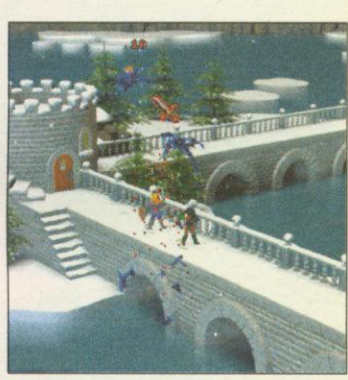
„Silver" ist alles in allem recht linear; man kann höchstens die Reihenfolge der Räume variieren bzw. den einen oder anderen Trakt mal auslassen. Schade auch, daß sich die ursprünglich vom Hersteller versprochene Handlungsfreiheit so nicht wiederfindet: Das Erforschen und Reden spielt z.B. eher eine Nebenrolle. Meist kann man den jeweiligen Raum ohnehin nicht verlassen, solange noch lebendige Gegner herumkrauchen. Unterhaltungen finden wahlweise per Screentext oder via Sprachausgabe statt, wobei etwa die deutsche Stimme von Nicholas Cage den Part des David übernimmt. Freilich hatten wir in der Redaktion schon Probleme, Davids leicht schnöseliges (und irgendwie nicht recht zum Thema passendes) Organ mit Herrn Cage in Verbindung zu bringen, aber bitte. Auch bei einigen Nebenrollen entstand übrigens der Eindruck, sie seien sprachmäßig nicht so ganz optimal besetzt worden, weshalb hier wohl mit der Feststellung resümiert werden kann, daß Geld allein (für womöglich teure Sprecher) auch nicht glücklich macht.

Der Save-Modus schließlich orientiert sich an der gängigen Konsolen- und Action-Praxis, das Abspeichern nur an ganz bestimmten Stellen zu ermöglichen – ein Feature, das zwar nicht unbedingt zur Vereinfachung beiträgt, hier aber andererseits besonders stimmungsvoll realisiert wurde. Es schwebt dann nämlich ein Guru in irgendeiner Ecke, der Euch mitteilt, ein Schreiber zu sein; vorzugsweise schreibt er halt Eure Abenteuer auf und sichert sie also. *jn*

Minimal: P166, 32 MB RAM, 4x CD, 150 MB HD
Empfohlen: P233, 32 MB RAM, 8x CD



Über viele Brücken muß er gehen...



...und sich dabei oft genug mit hinterhältigen Viechern prügeln!

Name	Silver
Genre	Rollenspiel-Action
Hersteller	Infogrames
Schwierigkeit	schwer
Preis	ca. 90 DM
Steuerung	Maus/Tastatur
Spiel	deutsch
Anleitung	deutsch
Multiplayer	–

GUT



Joe Nettelbeck

Zwischendurch hatte ich manchmal den Eindruck, als sei „Silver" gar nicht wirklich ein Rollenspiel, sondern stattdessen ein weit fortgeschrittenes Jump & Run: David läuft von einem Level zum nächsten, plättet die Feinde und rettet/rächt alle seine Freunde – insbesondere natürlich lieb Jennylein. Auch die gelegentlich eingestreuten besonders dicken Gegner deuten in diese Richtung. Das sagt natürlich noch nichts über die Qualität aus, wohl aber über die Zielgruppe. Im übrigen spielt sich das Game ziemlich launig, wenngleich es nicht gerade zu den Leichtgewichten zählt. Recht überzeugend präsentiert sich das Kampfsystem, solange David als Solo-Held durchs Unterholz bricht – wenn er anfängt, eine Party um sich zu versammeln, zeigen sich allerdings Schwächen. Auch gefällt die Sprachausgabe trotz großer Namen nicht durchgängig. Zu den Hämmern des Jahres gehört das Abenteuer daher nicht, aber eine kleine, informelle „Silver-Medaille" will ich gern vergeben – schon wegen des neuartigen Spielkonzepts!

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
78%	–%

GRAFIK	79%
SOUND	81%
SPIELTIEFE	55%

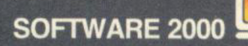

JETZT ÜBERALL IM HANDEL
„Pizza Syndicate gefällt mir schon allein wegen der spaßigen Zusammenstellung immer neuer Rezepte... Aber auch das restliche Spielkonzept ist fordernd, ohne in Fitzelfummelei auszuarten"
„Mann, steckt da viel drin!"
(GameStar 4/99) 83%
„...Pizza Syndicate ist tatsächlich ein kleines Meisterwerk dieses Genres"
„... immerhin zählt das spielerische Konzept zu den schwarzhumorigsten und originellsten der letzten Zeit."
(PC Player 4/99) 82%
„Dank bunt-detaillierter Iso-Optik ißt das Auge mit"
(PC Joker 4/99) 81%
„Spiele mit dieser Tiefe und einem vergleichbaren Gute-Laune-Faktor würden wir uns öfter wünschen."
„Die größte Stärke des Programms ist wohl, daß jeder hier spielen kann, wie es ihm gefällt."
(PowerPlay 4/99) 85%
DAS OFFIZIELLE BUCH
PIZZA SYNDICATE
TIPS & TRICKS
SOFTWARE 2000
→ Das offizielle Lösungsbuch
von den Entwicklern geschrieben.
Mit über 100 Seiten in Farbe.
© 1999 Software 2000. Alle Rechte vorbehalten. Software 2000 ist ein eingetragenes Warenzeichen der Firma Software 2000.



MANCHE MÖGEN'S HEISS ...

- Kampagne mit 17 Missionen oder Endlosspiel
- 20 internationale Metropolen mit über 100 Einwohnern
- Tag- und Nacht-Simulation mit Sonnenstand
- frei gestaltbare Pizzen und Restaurant-Einrichtung
- unterstützende Automatikfunktionen, Online Hilfe, Tutorial
- Bis zu 5 Computergegner mit eigener KI
- individuelle Charaktere in über 800.000 Variationen
- Gründung eines eigenen Syndikats
- Geldwäsche, Bestechung, Sabotage, Waffenhandel
- Actionspiele wie Verfolgungsjagden, Schießereien, Einbrüche





SOFTWARE 2000

POWER PLAYer

lassen sich NICHT aufhalten!

Jetzt drei Ausgaben mit CD testen: für nur 9 Mark!



www.powerplay.de

Als Power Player kennst Du alle Tricks, um Dich sicher auch durch beinharte Level zu boxen. Und für nur 9 Mark kannst Du mit drei Test-Heften sofort durchstarten - jede Ausgabe inklusive Power Play-CD mit den aktuellsten Demos, Videos und überlebenswichtigen Tips&Tricks. Apropos Durchstarten: Mach mit beim großen Power Play Programmier-Wettbewerb und gewinn einen Mercedes SLK 230 Roadster!

Coupon einfach ausfüllen und ab damit an

Power Play, Aboservice CSJ,
Postfach 14 02 20, 80452 München

oder per Fax an **089 / 20 02 81 22**

oder bestell doch einfach per E-Mail unter **weka@csj.de**

3 Hefte für 9 Mark? Ich bin dabei!

Ja, ich möchte Power Play kennenlernen. Bitte schicken Sie mir die nächsten 3 Ausgaben mit CD für 9,- DM. Sollten Sie eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus - mit ca. 15% Preisvorteil - für nur 5,50 DM statt 6,50 DM Einzelverkaufspreis! (Jahresabopreis 66,- DM; Studenten-Abo 57,60 DM) Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Ich wünsche folgende Zahlungsweise (wie angekreuzt):

❑ nach Erhalt der Rechnung ❑ bequem durch Bankeinzug

Kontonummer Bankleitzahl

Geldinstitut

Datum, 1. Unterschrift

Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Power Play, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Frist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift CPE95

Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kannst Du innerhalb von 10 Tagen bei Power Play, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Frist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Deiner Bestellung. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

[Tips & Tricks]

Mit dem Sieg der Terraner und Zergs ist nun auch Christian Pfeiffers StarCraft: Brood War-Mission beendet. Wer Action auf der Piste bevorzugt, erhält heiße Tips, wie er die Speed-Buster-Konkurrenten ausschalten kann. Außerdem gibt´s für gestreßte Fußball-Trainer direkt von den „Kurt"-Entwicklern eine kleine Zusatz-Schulung. Und natürlich haben wir wieder was für alle, die sich gern mit Cheats durchs Spieleleben „mogeln".

Komplettlösung – 2. Teil

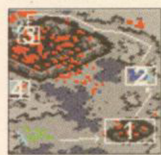
StarCraft: Brood War

Nachdem sich Christian Pfeiffer in der letzten Ausgabe der Protoss-Kampagne des Mission-Packs zum Strategiehit „StarCraft" gewidmet hat, führt er jetzt nacheinander die Terraner und die Zerg zum Sieg.

Die Kampagne der Terraner

Mission 1: First Strike

Endlich dürft Ihr wieder einmal für die Erde kämpfen. Ihr beginnt mit einer kleinen Basis im Südwesten der Karte. Leider verfügt Ihr über keinen Vespin-Geysir, so daß Ihr nach einem solchen Ausschau halten müßt. Der Geysir befindet sich bei Position 2, wo sogar Verstärkungen auf Euch warten. Um aber dort hinzugelangen, müßt Ihr erstmal Position 1 passieren können, und dort halten sich zufällig gerade ein paar Truppen des





Belagerungspanzer sind der Schlüssel zum Sieg. Mit ihnen könnt Ihr die Kommandozentrale des Feindes erreichen und vernichten.

Gegners auf. Bildet deshalb zehn Infanteristen aus und lauft mit diesen sowie Euren Starttruppen zu Position 1, wo Ihr die Kaserne der Terraner schleift und diejenigen, die Widerstand leisten, in den Himmel aufsteigen laßt. Bei Position 2 angekommen begrüßt Euch Duran, einer Eurer neuen Verbündeten. Beginnt danach Vespingas abzubauen und sichert Eure Basis bei Position 2 wie auch Eure Anfangsbasis mit einigen Bunkern, Raketentürmen und vor allem Belagerungspanzern. Diese solltet Ihr so schnell wie nur möglich erforschen. Falls Ihr nicht über genügend Ressourcen verfügt – schaut einfach mal bei Position 4 vorbei. Sobald Ihr Eure Einheiten verbessert habt, stellt Ihr zehn Belagerungspanzer bereit, die sich auf dem Pfeil entlang bewegen, den Ihr auf unserer Karte seht. Auf Ihrem Weg vernichten sie alles, was vor ihr Zielrohr kommt. Sobald Ihr Position 3 erreicht habt, stellt Ihr die Panzer in den Belagerungsmodus und zerstört mal eben die Kommandozentrale. Und schon werdet Ihr befördert.

Mission 2: The Dylarian Shipyards



Eure Truppen landen bei Position 1. Dort vernichtet Ihr mit Euren Marines die Bunker, während die Medizinerinnen die Soldaten unaufhörlich heilen. Sobald alle Bunker vernichtet sind, müßt Ihr nur noch die Piloten zu den Raumkreuzern bringen, und Ihr bekommt neue Verstärkungen bei Position 2. Dort tarnt Ihr Eure Ghosts und räumt alle Belagerungspanzer ab, ohne gesehen zu werden. Da die Belagerungspanzer jedoch immer auf Anhöhen stehen, müßt auch Ihr einen Ghost auf eine Anhöhe bringen, um den Panzer überhaupt entdecken zu können. Nachdem Ihr drei dieser Ungetüme vernichtet habt, können auch von dieser Plattform aus alle Piloten starten. Bei Position 3 erhaltet Ihr den nächsten Nachschub. Lauft mit einem getarnten Ghost ein kleines Stückchen in Richtung Nordosten, bis Ihr ein Forschungsschiff seht. Eine Eurer netten Schwestern läßt dieses Schiff erblinden, und Euer Spion kann danach ungesehen einen Atomschlag auf die Gruppe von Panzern anordnen, die sich hinter dem Schiff befindet. Hättet Ihr das Forschungs-



Bei Position 3 könnt Ihr von der oberen Plattform aus Atomschläge auf die Ansammlungen von Panzern loslassen



Der Showdown läßt sich einfach gewinnen, indem Ihr Eure Yamato-Kanonen gegen die feindlichen Kreuzer einsetzt

schiff nicht erblinden lassen, wäre Euer Spion schnell getötet worden, da ein Forscher gleichzeitig als Detektor fungiert. Anschließend rennt ein anderer Ghost eine Etage nach oben und ordnet von der Plattform aus zwei weitere Atomschläge auf die Ansammlungen von Panzern an. Nachdem Ihr alle überlebenden Soldaten geröstet habt, können die schweren Kreuzer besetzt werden und starten.

Weiter geht es bei Position 4. Um die Belagerungspanzer zu Beginn nicht zu verlieren, müssen sie sofort in den Belagerungsmodus gestellt werden, um den Ghost zu töten, bevor er seine Stopper-Eigenschaft nutzen kann. Danach müßt Ihr auf dieser Plattform immer einer Taktik folgen: Kundschaftet mit Euren Ghosts die Gegend aus und laßt alle gegnerischen Panzer und Forschungsschiffe mit Hilfe Eurer Medics erblinden. Mit dieser Methode könnt Ihr die gesamte Plattform räumen. Zuletzt starten Eure Piloten und der Showdown bei Position 5 kann beginnen. Die Terraner werden Euch mit mehreren schweren Kreuzern attackieren, die Ihr jedoch ohne weiteres mit Euren Yamato-Kanonen vernichtet.

Mission 3: Ruins of Tarsonis



Auf dem Planeten Tarsonis gilt es, mit Duran einen Psi-Disruptor zu erreichen. Leider funken insgesamt vier Zerg-Bruten dazwischen. Sichert sofort zu Beginn Eure Basis in alle Richtungen ab und produziert schnell einige Belagerungspanzer. Ihr werdet bis zu Position 6 expandieren müssen, da in Eurer Basis ansonsten nicht genügend Platz vorhanden ist. Danach könnt Ihr mit fünf Panzern, zwei Medizinern, acht Marines und fünf Fliegern sämtliche Brutstätten der Zerg systematisch zerstören. Ihr beginnt bei der Brutstätte nahe Position 1. Fahrt den Berg von Eurer Basis aus nach oben, und Ihr werdet die Brutstätte schon sehen. Während die Belagerungspanzer sich um diese kümmern, wehren die Marines alle Feinde ab, und die Medics heilen die Marines. Ähnlich funktioniert es bei Position 2, bei der jedoch die Brutstätte auf einer Anhöhe steht. Plaziert Eure Panzer unter dieser und fliegt mit Euren Jägern ein Stück Richtung Norden, damit Ihr die Basis der Zerg sehen könnt. Danach geht Ihr genauso vor wie bei der ersten Brutstätte. Bei Position 3 reichen Eure fünf Flieger allein aus, um die Zerg um eines Ihrer Larvenhäuschen zu erleichtern. Vernichtet zunächst alle Overlords, da diese bekanntlich Detektoren sind, und zerstört dann im getarnten Modus die Brutstätte. Luftabwehr braucht Ihr nicht zu befürchten, höchstens ein paar vergrabene Hydralisken. Zuletzt gilt es, die Zerg bei Position 4 zu vernichten. Startet auf diesen Cluster einen Frontalangriff mit all Euren Einheiten und radiert das gesamte Nest aus, da diese Zerg-Rasse eindeutig die stärkste ist. Sobald alle Brutstätten vernichtet sind, braucht Ihr nur noch Duron zum Psi-Disruptor bei Position 5 zu bringen, und schon ist das Szenario beendet.



Um die Brutstätte bei Position 2 aus sicherer Entfernung zu vernichten, müßt Ihr sie durch Lufteinheiten sichtbar machen



Die Brutstätte an Position 3 könnt Ihr mit fünf Jägern dem Erdboden gleichmachen, da der Zerg-Cluster über keine Luftabwehr verfügt

Mission 4: Assault on Corhal



Bei diesem Einsatz habt Ihr die Möglichkeit, zwischen zwei Missionszielen zu wählen. Entweder Ihr vernichtet alle Atomsilos, oder alle Physiklabors des Gegners. Dies wirkt sich auch auf die nächste Mission aus, denn wenn Ihr die Atomsilos vernichtet, werdet Ihr im folgenden Szenario von Kreuzern bedroht. Entscheidet Ihr Euch aber dafür, die Physiklabors zu zerstören, folgt anschließend der große Atomkrieg. Wir haben uns dazu entschlossen, die Atomsilos zu vernichten.

Beginnt unverzüglich damit, sämtliche Eingänge Eurer Basis schwer zu befestigen. Ihr benötigt mindestens an jedem Basiseingang drei Bunker, drei Belagerungspanzer, zwei Medics und mehrere Raumjäger. Ansonsten wird Euch der Feind mit dauernden Attacken innerhalb kürzester Zeit vernichten. Die ersten Angriffe erfolgen übrigens



Wenn Ihr Panzer und Raketentürme auf Anhöhen plaziert, können diese Waffen Eure Gegner ungesehen vernichten, solange keine Flieger des Feindes in der Nähe sind

SPIEL REGELN

Damit Ihr in Zukunft schnell und vor allem sicher zu Eurem Geld kommt, hier unsere Spielregeln für Eure PP-Tips-Seiten:
Jeder veröffentlichte Tip wird mit einer Prämie belohnt. Für einfache Cheats gibt's 40 Mark, für die Power-Prämien machen wir bis zu 777 Mark locker. Zwischen diesen Marken ist alles drin. Der Betrag hängt von Umfang, Aktualität und Gehalt Eurer Arbeit ab. Sollten mehrere gleichwertige Lösungen zum gleichen Spiel eintrudeln, entscheidet das Datum des Poststempels. Bitte gebt bei allen Einsendungen Bankverbindung (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl, Halter des Kontos) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege bekommt. Wer sichergehen will, teilt uns zusätzlich seine Telefonnummer mit. Sollten wir Fragen haben, rufen wir Euch einfach an. Es gibt immer wieder Schlaumeier, die aus älteren Ausgaben, Konkurrenzblättern und professionellen Lösungshilfen abschreiben. Macht Euch nicht die Mühe und erspart uns und Euch damit unnötigen Ärger, denn „Fälschungen" landen im Papierkorb! Bitte auch keine Tips per Fax schicken! Faxe sind oft unleserlich und wandern dann ebenso in den Abfalleimer. Verschönert Ihr Eure Lösungen mit Zeichnungen, dann benutzt bitte weißes Papier ohne Linien oder Karos und nehmt einen schwarzen Stift. Noch lieber sind uns natürlich mit Malprogrammen angefertigte und ausgedruckte Karten und Level-Übersichten. Sollte irgendwo auf Eurer Festplatte ein Schreibprogramm schlummern, schickt uns die Texte auf Diskette. Ob Word, Winword, Works oder Mikado ist egal, wir können fast jedes Format konvertieren. Schickt Eure Meisterwerke an:

WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Tips & Tricks
Gruber Str. 46a
85586 Poing

Also frisch ans Werk – ob Ihr Euren Weg zum Ziel in einem persönlichen Erlebnisbericht nachvollzieht, Euren „Leidensgenossen" Schritt-für-Schritt-Anleitungen gebt oder ihnen sonstwie weiterhelft – wir freuen uns auf Eure Einsendungen!
Solltet Ihr technische oder allgemeine Hardwareprobleme haben, könnt Ihr Euch nun sieben (!) Tage die Woche an unsere neue **Hardware-Hotline** wenden. Sie ist zwar nun gebührenpflichtig, aber dafür stehen Euch insgesamt 40 Servicetechniker jeden Tag zwischen **7 und 24 Uhr** zur Verfügung. Die Telefonnummer:

(0190) 88 24 19 11(3,63 DM/Min.)

Wer technische Probleme wegen eines Spiels oder Spielehardware hat, wählt die Rufnummer:

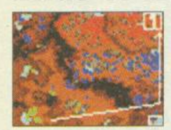
(0190) 873 268 13 (3,63 DM/Min.)



Die Atomsilos stehen direkt am Eingang der Basis und sind sehr schlecht geschützt. Fünf Belagerungspanzer und ein paar Soldaten müßten ausreichen, um diese Mission zu gewinnen.

vom Norden her. Sobald Ihr über fünf freie Belagerungspanzer verfügt – die nicht in die Verteidigung mit eingebunden sind – und außerdem zehn Soldaten und Medics habt, könnt Ihr die Atomsilos schon angreifen, da diese ziemlich schlecht bewacht sind. Während die Marines die gegnerischen Gleiter aufs Korn nehmen, zerstören die Belagerungspanzer in Sekundenschnelle die Atomsilos bei Position 1. Danach ist das Szenario schon geschafft, aber der Kampf auf Korhal ist noch lange nicht ausgestanden.

Mission 5: Emperor's Fall – Birds of War



Jetzt wird's hart! Die Nuklearsilos wurden ausgeschaltet, aber die Raumhäfen haben in der Zwischenzeit massig Raumkreuzer produziert, die direkt auf Eure Basis zuhalten. Zum Glück erhaltet im letzten Moment Verstärkung in Form von Goliaths, Marines und Ghosts. Nun empfiehlt sich folgende Taktik: Benutzt den Stopper der Geister, um die Kreuzer kampfunfähig zu machen und vernichtet sie dann mit den starken Raketen der Goliaths. Danach normalisiert sich die Lage und Ihr könnt wie gewohnt eine Basis aufbauen, die wieder extrem stark geschützt sein sollte. Vor allem Belagerungspanzer sind wie immer sehr wichtig. Zur Luftverteidigung gegen weitere Kreuzerangriffe nutzt die kleinen und wendigen Raumjäger. Wie in den meisten anderen Missionen, in denen Ihr eine bestimmte Einheit oder ein bestimmtes Gebäude zerstören müßt, könnt Ihr wieder an dem Rand der Karte entlangfliegen, um Euer Ziel möglichst unbeschadet zu erreichen. Die Kommandozentrale des Imperators befindet sich ganz oben auf der Karte bei Position 1. Konstruiert zehn Kreuzer und vier Forschungsschiffe und rüstet beide Einheiten so weit wie möglich auf. Bewegt Euch anschließend gen Osten, wo Ihr in der südöstlichen Ecke erstmal die Terraner in die Wüste schickt. Danach geht Eure Reise weiter nach Norden. Da Ihr oftmals auf starke Feindverbände treffen werdet, benutzt die Verteidgungsmatrix der Forschungsschiffe. Spart Euch aber unbedingt die Yamato-Kanonen auf. Sobald Ihr bei Position 1 angelangt seid, feuert Ihr aus allen Rohren damit. Diese sollten das Hauptquartier mit einem Schlag zerstören können. Leider gelingt dem Imperator gerade noch die Flucht – und zwar mit Hilfe der Protoss! Den können wir doch nicht entkommen lassen, oder?



„Stoppt" die Kreuzer mit Euren Ghosts und vernichtet sie danach mit den Goliaths

Mission 6: Emperor's Flight



Und da wären wir! Zunächst einmal nehmen einige Valkyrie-Bomber und Panzer einen niedlichen, kleinen, aber schleimigen Außenposten der Zerg auseinander. Dort könnt Ihr dann gleich anfangen ein Hauptquartier zu errichten. Auf dieser Karte sind neben den Protoss, die Imperator Mengsk schützen, auch die Zerg vertreten. Daß Zeratul und Kerrigan sich nicht leiden können, wissen wir ja nur zu gut, und darum bekriegen sich auch diese beiden Parteien stark. Ihr werdet also nicht ganz so oft belästigt, was jedoch nicht bedeutet, daß Ihr Euch nicht schützen müßt. Sichert vor allem die Gebirge rund um Euren Standort und stampft schnell eine Basis mit allem Accessoires aus dem Boden. Wie gewohnt wird geforscht und gebaut, was das Zeug hält. Zwischendurch könnt Ihr auch mal die Zerg im Osten angreifen und in ihre Schranken weisen, da diese oftmals mit vielen Fliegern attackieren. Ansonsten gilt das gleiche Prinzip wie schon in der vorigen Mission: Baut zehn Kreuzer und vier Forschungsschiffe. Fliegt an dem Pfeil entlang in Richtung Norden und sammelt Euch da. Die Kreuzer bekommen eine Verteidungsmatrix und fliegen ohne Verzögerung zum Hauptquartier der Terraner auf Position 1. Die Yamato-Kanonen erledigen das übrige. Nach der Vernichtung des Hauptquartiers gibt es leider weitere Schwierigkeiten: neue Zerg fallen ein. Das ist jedoch nicht mehr Euer Problem! Ihr könnt Euch erstmal ein wenig zurücklehnen und Euch das Missions-Briefing für die nächste Mission anschauen.



Wieder empfiehlt es sich, die Gebirge mit Panzern und Raketentürmen zu besetzen, um Gegner schon in der Ferne unschädlich zu machen

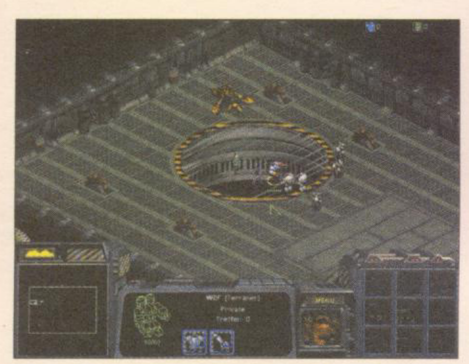


Die bösen Zerg im Osten könnt Ihr ruhig mal in ihre Schranken weisen, wenn sie zu aggressiv werden

Mission 7: Patriot's Blood



Ihr dringt in den Psi-Disruptor ein, um Stukov zu killen. Leider ist der gesamte Komplex mit Fallen gespickt und schwer durchquerbar. Marschiert vorsichtig durch die Gänge und erwehrt Euch sämtlicher Attacken der Gegner. Habt Ihr die Position 1 erreicht, wird einer Eurer Marines einen Techniker „überreden", ihm den Code zu geben, um die dortige Tür zu öffnen. Ist dies geschehen, rennt Ihr mit Euren Marines zu den sich dort befindlichen Goliaths, um diese zu übernehmen. Am besten teilt Ihr Eure Gruppe



Wenn Ihr den Zivilisten bei Position 2 zur Zusammenarbeit überredet, könnt Ihr das WBF befehligen.



Wir locken mit einem Marine eine ganze Herde von Zerg in den fallenverseuchten Raum bei Position 4. All diese schleimigen Zeitgenossen werden den Tod finden.

vorher auf, denn auch Euer Gegner wird versuchen, die Goliaths zu erobern. Weiter geht es zu Position 2, wo Ihr einen Zivilisten vorfinden werdet. Legt diesen auf keinen Fall um, sondern beauftragt einen Marine damit, an dem Protagonisten die schon vorher so gewinnbringende Überredungskunst anzuwenden. Dadurch erhaltet Ihr einen Fahrer für das dortige WBF, mit dem Ihr Eure Goliaths reparieren könnt. Steuert nun auf Admiral Stukov zu, der sich bei Position 3 aufhält und nicht damit rechnet, von Euch überrascht zu werden. Duran kümmert sich selbst um den Schergen, und ein schreckliches Geheimnis wird aufgedeckt: Stukov ist und war loyal und Duran der Verräter, der sich mit den Zerg verbündet hat. Leider sind dies nur noch die letzten Worte des Admirals – kurz danach ist er tot. Und auch Ihr seid es, wenn Ihr Euch nicht beeilt. Duran hat als kleines Geschenk für Euch nämlich die Selbstzerstörung des Gebäudes aktiviert. Lauft in Richtung Nordosten und eliminiert die Zerg, die sich Euch in den Weg stellen. Vergeßt dabei nicht Eure Marines ständig zu heilen, denn ansonsten könnten sie gegen die riesigen Zergschwärme nicht standhalten.

Bei Position 4 lauert eine große Horde dieser schleimigen Monster hinter einer Tür, die zum Glück nur Ihr öffnen könnt. Vor der Tür befindet sich ein Raum mit vielen Fallen, die unter Eurem Kommando stehen. Lauft also mit einem einzigen Marine zu der Tür, hinter der die Zerg lauern und lockt sie in den Raum mit den Fallen. Sie werden alle erbar-



Da wir das WBF verloren haben, ist dieser Goliath für uns in dem angekratzten Zustand unwichtig geworden. Deshalb opfern wir ihn und nicht einen Marine den beiden verseuchten Terranern.

mungslos niedergemetzelt. Danach könnt Ihr die Tür passieren, hinter der die Zerg herumgeschleimt haben. Dort trefft Ihr allerdings schon nach ein paar Schritten auf zwei verseuchte Terraner, die Eure gesamte Truppe in die Luft jagen könnten. Schickt deshalb nur einen Marine quasi als Kanonenfutter vor. Somit stirbt nur eine Einheit. Weiter geht es durch einen langen Gang, der extrem viele Zerg beherbergt. Wenn Ihr merkt, daß Euch die Zeit knapp wird, rennt Ihr einfach mit Einheiten, für die sich die Zerg nicht interessieren, bis zu Position 5 durch. Dann endlich wird der Countdown gestoppt und Ihr erlangt die Kontrolle über den Psi-Emitter.

Mission 8: To Chain the Beast



Hatten wir das nicht schon einmal? Den Overmind killen? Naja, egal! Der Admiral befiehlt, und wir gehorchen einfach. Ansonsten würden wir ja die elegante Endsequenz verpassen! Die Zerg sind heute mal wieder besonders gefährlich und belagern Euch ohne Pause. Sofort zu Beginn wird Euer Außenposten bei Position 1 angegriffen. Dagegen läßt sich leider nichts machen. Evakuiert besser die dortigen Marines und bringt sie zu Eurer Hauptbasis. Diese sollte so schnell wie möglich gesichert werden, denn Angriffe der Zerg lassen nicht lange auf sich warten. Vor allem die Attacken des Torrasque sind extrem schwer abzuwehren, da dieses Monster wirklich einiges auf dem Kasten hat. Wenn Ihr Euch in Sicherheit wiegt, nimmt auch diese letzte Terraner-Mission nur Routine-Charakter an. Wieder gilt es bestimmte Gebäude, bzw. Zerebraten zu eliminieren. Und was hat man uns damals in der Starcraft-Schule beigebracht? Klar, wir bauen ein paar Kreuzer (so um die zehn Stück) und natürlich Forschungsschiffe, die die Kreuzer durch die Verteidigungsmatrix unverwundbar machen. Wenn also alle Kreuzer fertig und die Yamato-Kanonen einsatzbereit sind, düst Ihr los, um dem ersten Zerebraten bei Position 3 das Gefühl zu vermitteln, auf dem Grill zu brutzeln. Leider kocht er aber über und verteilt seine Füllung über ein weites Gebiet. Vorsicht also, die Kreuzer müssen anschließend unbedingt in die interstellare Raumschiff-Waschanlage. Eine gute Sache hat es aber: Die umliegenden Zerg verfallen in völlige Apathie und lassen sich ohne weiteres vernichten. Nach dem Besuch in der Waschanlage und der Werkstatt macht sich Eure Kreuzerschwadron auf, den nächsten Zerebraten auf ein Grillfest einzuladen. Dieser befindet sich bei Position 3 und freut sich leider gar nicht über Euren Besuch! Und auch diesmal wird es wieder gefährlich! Am besten Eure Kreuzer breiten schon mal die Regenschirme aus. Zu guterletzt wäre da noch Zerebrat Nr. 3 an Position 4, nahe dem Overmind. Diesem könnt Ihr leider nichts anhaben, aber er wird wahrscheinlich nie wieder einen Zerg gegen Euch schicken können. Nachdem alle Cluster der Zerg lahmgelegt wurden, bringt Ihr noch vier Medics zum Overmind. Danach dürft Ihr ein wenig fernsehen, den UED-Channel. Und, was hör ich? Kerrigan braucht uns? Dann nichts wie rüber zur Königin der Klingen!

Die Kampagne der Zerg

Mission 1: Vile Disruption



Das Problem kennen alle Könige und Imperatoren! Dauernd gibt es Aufstände im Lande! So auch in Kerrigans Reich. Dadurch, daß die UED den Psi-Disruptor in ihren Besitz gebracht hat, spielen die unterschiedlichen Zerg-Bruten wieder verrückt. Und nun werden auch noch die sieben Schwarmstöcke unserer geliebten Königin angegriffen. Das können wir nicht zulassen, und ehe wir die Situation überhaupt richtig



Die erste Mission der Zerg ist recht simpel, da Ihr nur ohne Strategie von einer Position zur anderen auf der Karte rennen müßt

durchschaut haben, schicken wir unsere Jäger-Killer und Zerglings zur Brutstätte bei Position 1. Dort rechnet Ihr mit den rebellischen Zerg erstmal ab. Leider bleibt keine Zeit zum Verschnaufen, da auch schon Position 2 angegriffen wird. Rennt schnell mit Euren Einheiten dorthin und verscheucht die Angreifer. Das gleiche gilt bei den Positionen 3, 4 und 5. Ihr könnt eigentlich jedesmal nur mit Euren Truppen aufkreuzen und hoffen, daß der Angreifer nicht zu viele Einheiten besitzt. Bei Position 5 bekommt Ihr vier Königinnen, die sich gleich daran machen vier Ultralisken, ein wenig unterhalb vom Cluster, mit Brütlingen zu beschenken. Danach rennt Ihr so schnell wie möglich zu Position 6, um dort unter allen Umständen die Brutstätte unter Kontrolle zu bringen. Es folgen schwere Attacken von Mutalisken, die ignoriert werden. Statt Euch also mit ihnen herumzuschlagen, schickt Ihr Eure Landeinheiten durch einen Nydus-Kanal und nehmt den Cluster bei Position 7 ein. Danach geht fast alles automatisch, da Ihr so viele Truppen bekommt, daß Eure Gegner nicht mehr die geringste Chance haben.

Mission 2: Reign of Fire



Nachdem die Terraner die Abwehranlagen Eures Gegners zerstört haben, setzen sie ein WBF mit einem Psi-Emitter ab. Mit diesem könnt Ihr herumstreunende Zerg auf Eure Seite ziehen. Beginnt gleich bei Position 1, wo ein paar Zerglinge und Drohnen herumlungern. Während letztere damit beginnen einen Cluster zu errichten, suchen Zerglinge und Drohne weiterhin nach Artgenossen, die bereit wären, Kerrigan zu dienen. Ihr findet mehrere Jäger-Killer, Allesfresser und sogar einen Torrasquen. Nachdem Eure Seite der Karte gesäubert wurde, dringt Ihr mit den Helden in das Lager des Feindes bei Position 2 ein. Die Basis besitzt eine extrem starke Abwehr, die Ihr unbedingt schon in dieser frühen Phase des Spiels niederreißen solltet, da es nachher noch schwieriger wird, dort einzufallen. Nachdem alle Panzer, Bunker, Türme und ähnliches vernichtet wurde, ziehen sich Eure Helden zum Hive-Cluster zurück, den sie von nun an gegen Feindattacken schützen. Vor allem auf Angriffe aus der Luft solltet Ihr so schnell wie möglich vorbereitet sein, da die UED schon früh mit Jägern angreifen wird. Nachdem Ihr um die zwölf Hydralisken und Mutalisken habt,



Greift zunächst mit Euren starken Helden die Abwehr der UED an, um später leichter in die Basis einfallen zu können.



Wenn Ihr eine Kommandozentrale der Terraner verseucht,...



... könnt Ihr mit verseuchten Menschen den Psi-Disruptor in die Luft sprengen

könnt Ihr erneut angreifen. Dringt wieder bei Position 2 ein und schlagt Euch bis zu Position 3 durch, da dort der Psi-Disruptor steht. Achtet auf Eurem Weg dahin aber auf die gefährlichen Belagerungspanzer, die Eure Zerg-Truppen schnell zerlegen könnten. Falls Ihr eine Königin besitzt, könnt Ihr auch eine Kommandozentrale der Terraner verseuchen, um dann mit den infizierten Menschen alle in die Luft zu sprengen. Seid Ihr sicher, wird der Disruptor zerstört. Somit erlangt Kerrigan endlich wieder mehr Macht über Ihre Brut, und Ihr könnt Euch in Euer nächstes Abenteuer stürzen.

Mission 3: Kel Morian Combine



Ihr habt den Auftrag 10 000 Mineralien einzusammeln, oder aber alle Kommandozentralen der Terraner zu verseuchen. Da diese leider sehr stark in der Region präsent sind, solltet Ihr die erste Variante wählen. Rückt mit Euren Streitkräften bis zu Position 1 vor und vernichtet dort mit möglichst wenigen Verlusten auf der eigenen Seite die Basis der Terraner. Danach baut Ihr einen kleinen Cluster, der mit nur wenigen Verteidigungsanlagen geschützt ist. Den Schutz sollten besser Eure Fußtruppen übernehmen, die Ihr mit in die Mission bekommen habt. Gleichzeitig beginnen um die 20 Drohnen damit, die Mineralien bei Position 1 abzubauen. Dies geht zwar relativ flott vonstatten, Euer Gegner schläft aber nicht.



Beschäftigt um die 20 Drohnen damit, für Euch Mineralien abzubauen

Postiert Eure Landeinheiten an allen Ecken und Kanten und greift sofort ein, wenn die Terraner Euch vernichten wollen. Bei ca. 8000 Mineralien werden die ersten Atomschläge auf Euch niedergehen, die sich leider nicht verhindern lassen, falls Ihr über keine Detektoren verfügt. Plaziert deshalb überall Overlords und beseitigt die Ghosts, die die

tödlichen Atomraketen auslösen können, bevor sie zuschlagen. Dann solltet Ihr die Mission überstehen können.

Mission 4: The Liberation of Korhal



Da Ihr in der letzten Mission wie die Weltmeister Mineralien abgebaut habt, stehen Euch jetzt schon von Beginn an 10 000 Einheiten dieses Rohstoffes zur Verfügung. Davon sichert Ihr Eure schon relativ große Basis mit Sporen- und Tiefenkolonien und errichtet die noch fehlenden Gebäude wie einen Schößling. Achtet bei Eurer Abwehr darauf, daß diese wirklich sehr dicht und stark ist, da Ihr mit extrem harten Übergriffen von insgesamt drei Gegnern rechnen müßt. Zum einen wären da zwei Terraner-Sippen und eine Zerg-Kolonie. Letztere ist die schwächste Partei. Sobald Ihr Eure Einheiten ein wenig verbessert habt, mutieren zwölf Mutalisken



Ihr benötigt eine starke stationäre Verteidigung, die auch von Ultralisken und Wächtern verstärkt werden sollte

von Euch zu den gefährlichen Wächtern. Ein weiterer Trupp von Mutalisken hält sich ebenfalls bereit. Mit diesen Einheiten könnt Ihr ungefähr die Hälfte der Karte vollständig vom Feind befreien. Während Wächter vor allem Gebäude und Bodeneinheiten aufs Korn nehmen, kümmern sich die Mutalisken um die Flieger der Gegenparteien. Bevor die letzte Einheit den Geist aufgibt, solltet Ihr mindestens den blauen Gegner vollständig von Korhal beseitigt haben. Danach baut Ihr neue Angriffseinheiten, unter denen sich nun auch Ultralisken und andere Landeinheiten befinden sollten. Falls Ihr nicht genügend Ressourcen in Eurem Cluster habt, könnt Ihr bei Position 1 eine kleine Arbeiterbasis errichten, die dennoch über ausreichenden Schutz verfügen sollte. Steht Eure neue Armee, fallt Ihr bei den Zerg im Nordwesten ein. Diese werden sich nicht lange halten können. Achtet auf Vergifter, die mit dem Blutrausch Eure ganze Armee auf einen Schlag beinahe vollständig kampfunfähig machen. Zum Schluß ist noch die weiße UED dran, die sich in ihre Basis vergraben hat. Mit starken Angriffswellen ist jedoch auch dieser Stützpunkt zu knacken. Das Abendessen für Eure Zerg ist gesichert.

Mission 5: True Colors



Und da haben wir es schon wieder: Man kann der Königin der Klingen einfach nicht trauen. Gerade erst hat sie ein paar Abkommen mit den Protoss und den Terranern geschlossen, da fällt sie diesen auch schon wieder in den Rücken. Eure Aufgabe ist es, in diesem Level General Duke und Praetor Fenix zu töten, sowie deren Basen abzureißen. Da die beiden nichts von Eurem Vorhaben wissen und denken, daß Ihr ihnen wohl gesonnen seid, greifen sie Euch natürlich zunächst nicht an. Diesen Vorteil will Kerrigan nutzen, um einen Erstangriff auszuführen. Ihr habt genau sechs Minuten Zeit und könnt Euch Euer Ziel selbst auswählen. Nach Ablauf der Countdowns nehmen die Basen der Protoss und der Terraner wieder ihren Betrieb auf und beginnen damit, Euch zu attackieren. Deshalb ist Eile geboten. Es ist empfehlenswert, zunächst die Protoss zu attackieren, die sich im Osten befinden. Nehmt Eure Starteinheiten und vernichtet alle wichtigen Gebäude wie Fabriken und den Nexus. Pylonen und Photonenkanonen könnt Ihr dabei getrost stehen lassen, denn diese kleinen Gebäude lassen sich auch später noch abreißen. Achtet dabei aber auf feindliche Einheiten, da diese immer noch auf Euch feuern werden. Reißt vor allem Sonden mit in den Tod, bevor Eure Feinde merken, was gespielt wird. Wenn Ihr Euch beeilt, könnt Ihr eventuell sogar alle Sonden und alle Nexus ausschalten. Somit könnten die Protoss nichts mehr bauen und wären Frischfleisch für Eure Brut. Nachdem der Countdown abgelaufen ist, sichert Ihr Eure Basis, verbessert Eure Einheiten und fegt danach Stück für Stück den Gegner weg. Die beiden Helden findet Ihr übrigens auf Position 1 und 2. Diese beiden sind besonders stark und nur durch permanentes Feuer zu vernichten. Das sollte aber kein Problem für Eure kampferprobten Veteranen sein.



Die Protoss haben keine Ahnung, was mit ihnen geschieht! Wir überfallen einfach Ihr Lager!

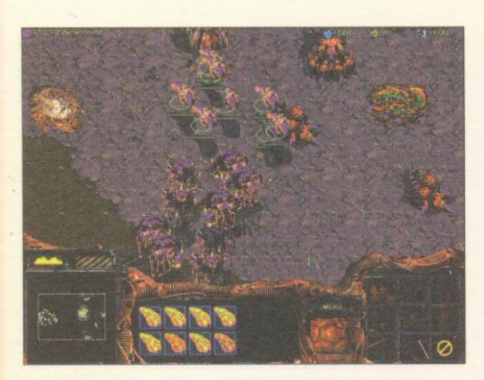


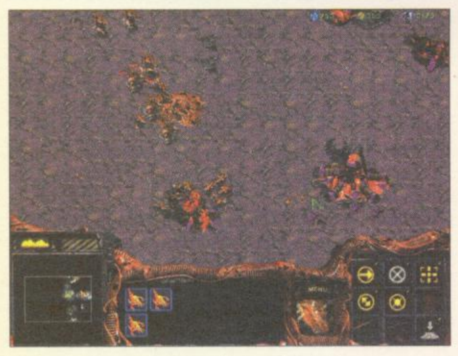
Das letzte Gebäude des Feindes. Danach ist auch der fünfte Einsatz beendet.

Mission 6: Fury of the Swarm



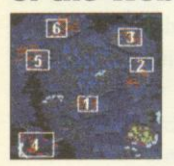
Ihr besitzt zu Beginn mehrere Cluster, die leider allesamt von feindlichen Zerg überrannt werden. Die einzigen Einheiten, die Ihr noch retten könnt, sind die Overlords, die Ihr zum Cluster bei Position 1 bringt. Dieser Ort wird nämlich nicht zerstört, da er auf einer sicheren Insel liegt. Nach einiger Zeit des Aufbaus und der Absicherung Eurer schleimigen Basis wird Kerrigan gewahr, daß nur wenige Wissenschaftler die Kontrolle über alle Zerg in dieser Region haben. Der Tod der Wissenschaftler würde bedeuten, daß Kerrigan die Kontrolle über die Zerg erlangen könnte. Das Forschungszentrum der UED ist auch nicht gerade gut geschützt, aber die beiden Zergbasen im Süden und Osten können Euch gerade bei einem Angriff recht stark zu schaffen machen. Bei einer Attacke werdet Ihr dann nämlich gleich von zwei Seiten in die Mangel genommen. Deshalb müßt Ihr mindestens ein Cluster der feindlichen Zergs zerstören. Mit zehn Wächtern und einigen Mutalisken sowie Devourern haben die Zerg bei Position 2 schnell ausgeschleimt. Danach zieht sich Eure Armee zunächst in den heimischen Cluster zurück, um Energien aufzuladen und Verluste zu ersetzen. Letztendlich


Auf Position 1 seid Ihr sicher und könnt in Ruhe eine schlagkräftige Luftstreitmacht aufstellen.

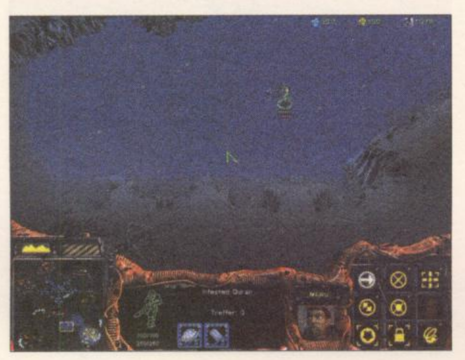

Zu Beginn werden Eure Cluster attackiert. Da Ihr keine Einheiten zum Abwehren habt, könnt Ihr nichts anderes tun als zu versuchen, wenigstens noch die Overlords zu evakuieren

könnt Ihr zu Position 2 zurückfliegen und vom Süden her beginnen, das Forschungslager der Erdbewohner auseinanderzuschrauben. Dabei müßt Ihr aber unbedingt auf die Zerg aus dem Norden achten, die sich anschließend mit einer großen Menge an Lufteinheiten auf Euch stürzen werden. Fixiert Euch auf die Wissenschaftler, denn falls alle getötet wurden, habt Ihr das Szenario gewonnen und dürft auf der Heimatwelt der dunklen Templer vorbeischauen.

Mission 7: Drawing of the Web



Nach der letzten Begegnung sind die dunklen Templer leider nicht mehr bereit, mit Kerrigan zusammenzuarbeiten. Ist eigentlich auch verständlich... Leider nicht für die Zerg-Braut, die sich eben eine Zusammenarbeit erzwingt, falls die Protoss nicht freiwillig tun, was sie möchte. In dieser Mission schickt sie Euch aus, Raszgal gefangenzunehmen, die Anführerin der dunklen Templer. Alles was Ihr dazu machen müßt, ist Duran auf fünf Plattformen zu lotsen. Damit würde dann eine Explosion ausgelöst, die die gesamte Protoss-Basis in der Region zerstört. Ihr beginnt also damit, einen netten, kleinen und gemütlich-schleimigen Cluster aufzubauen. Greift möglichst früh Position 1 an, da dort Berserker trainiert werden, die Euch das Leben schwer machen könnten. Jede Plattform wird von den braunen Zerg bewacht, die dort spezielle Einheiten produzieren. Während die Positionen 1, 2 und 3 relativ schnell mit einigen Wächtern geräumt sein dürften, bekommt Ihr danach ein paar größere Probleme. Schlagt Euch zunächst bei Position 4 durch die Protoss-Basis und greift Position 5 an. Wenn Ihr viel Pech habt, werden schon einige Scouts und Corsairs auf Euch zugestürmt kommen, die Eure Streitmacht vernichten wollen. Habt Ihr Glück, passiert rein gar nichts und Ihr könnt auch diese Position schnell sichern. Bei Position 6 befinden sich die Raumportale der Protoss, durch die diese Rasse ihre Schiffe einschleust. Deshalb benötigt Ihr viele Mutalisken und Devourer, um das Feuer der gegnerischen Einheiten von Duran abzulenken. Während ein heftiger Luftkampf entbrennt, marschiert Duran schnell getarnt zur Plattform und aktiviert damit einen Countdown von fünf Sekunden. Diese Zeistspanne muß Euer Held noch überleben, danach ist er unwichtig. Anschließend

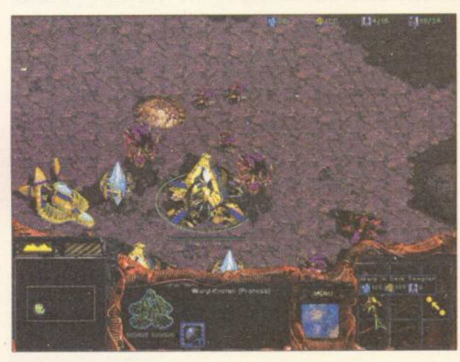

Duran eilt zu seinem nächsten Auftrag

fliegt nämlich die Basis der Protoss in die Luft und Ihr könnt die Anführerin der dunklen Templer verschleppen.

Mission 8: To slay the Beast



Ihr habt die Ehre, zum dritten Mal den Overmind erledigen zu dürfen. Zeratul stellt Euch dafür zwangsweise dunkle Templer zur Verfügung, die Ihr in den Portalen der Protoss anfordern könnt. Da Ihr die Zerg spielt, gibt es keine Möglichkeit diese Portale erneut zu errichten. Deshalb ist es notwendig, daß Ihr den Ort, an dem die Protoss-Gebäude stehen, besonders gut sichert. Eine Vernichtung der Gebäude bedeutet nämlich eine Niederlage. Auch der Rest Eurer Basis benötigt ebenfalls starken Schutz, ähnlich wie bei dem Angriff auf Korhal. Unter 20 Tiefenkolonien, Ultralisken und mehreren Wächtern kommt Ihr nicht weg. Genügend Rohstoffe findet Ihr am unteren Kartenrand. Da dieser weitesgehend frei

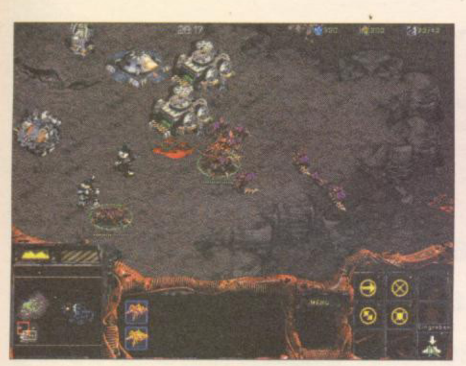

Nur in den Portalen der Protoss lassen sich dunkle Templer ausbilden. Deshalb müßt Ihr diese Einrichtungen besonders schützen.

von Eurem Feind ist, könnt Ihr auch von dort den direkten Angriff auf den Overmind starten. Alle Gegner einzeln zu eliminieren, würde Stunden dauern. Schnappt Euch 12 Wächter, 12 Devourer und 12 Mutalisken. Diese Flieger eskortieren einen Overlord, der genau vier dunkle Templer in sich birgt. Anschließend attackiert Ihr vom Süden her die Basis ganz im Osten, denn dort haust der Overmind. Nach altbewährter Taktik schalten Wächter Bodeneinheiten und Abwehranlagen aus, während die anderen Flugeinheiten Kreuzer, Jäger und Valkyrien-Bomber aufs Korn nehmen. Laßt Eure dunklen Templer aussteigen und rennt mit ihnen zum Overmind. Schlagt rasch auf ihn ein, denn es dauert nicht lange, bis die Zerg von den umliegenden Basen Verstärkung erhalten. Sobald Ihr den Overmind einmal vernichtet habt, baut er sich leider wieder zu einem Kokon aus. Glücklicherweise erscheint Zeratul, der dem Biest ein für allemal den Garaus macht. Was kann uns wohl in der nächsten Mission erwarten? Etwa eine Jagd nach Zeratul?

Mission 9: The Reckoning



In dieser Mission werdet Ihr wirklich unter Zeitdruck gesetzt, da Ihr eine ganze Basis einäschern müßt. Mit Euren Starteinheiten widmet Ihr Euch zunächst der Terranerbasis bei Position 1, die sich schnell vernichten läßt.



Greift sofort zu Beginn die Terraner-Basis bei Position 1 an, da diese nur über relativ wenige Einheiten verfügt

Dies muß sein, da Ihr es Euch nicht erlauben könnt, von mehreren Richtungen angegriffen zu werden. Die Basis im Nordwesten beachtet Ihr nicht weiter, da Euch die Zerstörung dieses Stützpunktes zuviel Zeit kosten würde. Bildet ein Angriffskorps aus, bei dem Ihr eher auf Masse statt auf Klasse setzen solltet. Viele Hydralisken und Zerglings sind dabei wichtig. Aber auch Mutalisken und Devourer müssen in Eurer Armee bereitstehen. Wenn Ihr um die 50 Kampfeinheiten besitzt, geht alles sehr schnell von der Hand. Setzt Euch in Bewegung und greift die Basis der Protoss vom Südosten her an. Arbeitet Euch langsam durch. Während der Kampf wütet, attackiert Ihr gleichzeitig vom Westen her mit Wächtern und weiteren Lufteinheiten. Die Basis der Protoss ist zwar relativ gut verteidigt, baut aber kaum nach. Deshalb dürfte die Zerstörung ziemlich rasch vonstatten gehen. Nachdem das letzte Gebäude gefallen ist, taucht wieder Zeratul auf, der völlig unerwartet Raszgal tötet, um sie aus der Sklaverei von Kerrigan zu befreien. Diese läßt den dunklen Templer unerwartet leben und verschwindet wieder. Sie bereitet sich auf die letzte Schlacht vor! Und genau das solltet Ihr auch tun.

Mission 10: Omega



Allein der Titel dieser Mission verrät es schon: Das Ende von Brood War steht bevor. Und wie auch in der Vollversion, ist diese letzte Mission ganz besonders gestaltet – besonders schwer nämlich. Ihr befindet Euch in der Mitte von drei riesigen Armeen, die alle nach Eurem Leben trachten. Kerrigan hat Euch den Auftrag gegeben, kein einziges Wesen mit dem Leben davonkommen zu lassen. Und dazu gibt es kaum etwas hinzuzufügen. Obwohl diese Mission besonders zermürbend und schwer ist, ist sie mit der gewohnten Routine jedoch zu schaffen. Ihr müßt so schnell wie möglich (diesmal am besten noch schneller!) Euren Cluster mit schweren Waffen sichern, alle Einheiten aufrüsten und schließlich Eure Gegner vollständig mit einer großen Armee vernichten. Wir empfehlen, zunächst den Gegner im Osten und im Westen zu zerstören. Nehmt Euch erst zuletzt die weiße Basis der UED im Norden vor, da diese am stärksten gesichert ist. Nutzt kombinierte Attacken und zeigt, was Ihr bis zu dieser Mission gelernt habt. Nachdem auch der letzte Mensch und Protoss sein Leben verloren hat, könnt Ihr Euch die tolle Endsequenz anschauen, die eine wirklich eindeutige Botschaft enthält: Der Kampf zwischen Terranern, Protoss, UED und Zerg ist noch lange nicht zu Ende. StarCraft 2 kommt bestimmt... nur wann bloß? In der Zwischenzeit werden wir uns wohl alle im Battle.NET tummeln müssen.

Christian Pfeiffer



Beginnt sofort mit dem Aufbau einer Basis die durch fast nichts mehr zerstört werden kann

---

Cheat-Codes

Enemy Infestation

Durch den hohen Schwierigkeitsgrad von Ripcords taktischem Echtzeitspektakel scheint der Kampf gegen die fiesen Aliens von vornherein zum Scheitern verurteilt. Durch Eingabe der folgenden Cheats können verzweifelte Spieler den Frustfaktor wenigstens etwas mildern. Tippt die Codes einfach während des Spielverlaufs ein (nicht pausieren!). Achtung: Habt Ihr einen Kolonisten angewählt, könnt Ihr durch Drücken bestimmter Tasten ungewollt Kommandos auslösen!



gsawin – Ihr gewinnt den Level
gsastop – sowohl Kolonisten als auch Aliens bewegen sich nicht mehr
gsaheal – die Kolonisten werden geheilt
gsaroof – blendet die Wände aus, so daß Ihr in alle Räume sehen könnt
gsaswap – Ihr könnt Aliens dirigieren und den nachfolgenden Cheat benutzen, um ausgewählte Kreaturen zu töten
gsakill – tötet angewählte Charaktere
gsacmdr – bei der Cursorposition erscheint ein Commander
gsamedi – bei der Cursorposition erscheint ein Sanitätsoffizier



gsaboff – bei der Cursorposition erscheint ein Techniker
gsabog – bei der Cursorposition erscheint eine BOG-Waffe. Sammelt Ihr dieses Verteidigungswerkzeug ein, steigert dies Eure Defense-Eigenschaft und zusätzlich könnt Ihr jetzt Türen verschließen.
gsaknife – bei der Cursorposition erscheint eine KNIFE-Waffe. Einmal aufgesammelt, können Aliens Euren Charakter nicht mehr sehen.

Cheats

King's Quest VIII: Maske der Ewigkeit

Andre Hertzer versorgte uns mit einer Reihe von Cheat-Codes für Roberta Williams´ königliches Action-Adventure.

Um zur Cheatbefehlszeile zu gelangen, drückt Ihr SHIFT+STRG+7 (wiederholt diesen Vorgang, um nach der Eingabe weiter spielen zu können). Werdet Ihr in dem Cheat-Modus nach einem „Password“ gefragt, könnt Ihr folgende Befehle eintippen (Achtet auf die Schreibweise!!!):

- setFirstPerson
- setThirdPerson
- exist
- handsOff
- show
- teleport (sehr raffiniert! Tippt Ihr diesen Code ein, wird die Übersichtskarte geöffnet und Ihr könnt Euren Charakter via Mausklick überall hinteleportieren. Aber Achtung! Plaziert Ihr Connor auf einen Berg, stürzt er in den Tod!)- Lookup
- Bump (Connor geht vorwärts durch Wände)
- god
- ungod - ruth (easter egg)
- jeffo
- leslie
- welch-piel (easter egg)
- adam
- oscar (easter egg)
- rocket (easter egg)
- give (Ein sehr nützlicher Code. In den Kästen sind die Items aufgelistet, die Ihr Euch dadurch „herbeizaubern“ könnt. Dazu müßt Ihr **give**, danach einen Leerschritt und schließlich den Namen des gewünschten Gegenstandes eingeben. Beispiel: Tippt „give silvercoins 100“ ein, und schon seid Ihr um 100 Silbertaler reicher. VORSICHT: Es kann passieren, daß das Spiel unschönerweise abbricht, wenn Ihr Euch das eine oder andere Item beschafft, da Ihr es zu dem Zeitpunkt vielleicht noch nicht besitzen dürft.)

Waffen

item0 = Dagger	item15 = ShortBow
item1 = SmallAx	item16 = LongBow
item2 = BroadSword	item17 = CrossBow
item3 = Mace	item18 = CpndCrossbow
item4 = LakeSword	item19 = FlameBow
item5 = SkelKingSword	item20 = IceCrossbow
item6 = BattleAx	item21 = WeeperEyes
item7 = WarHammer	item22 = DemonRocks
item8 = Pike	item23 = SkelBow
item9 = LongSword	item24 = SlmSlime
item10 = FlameSword	item25 = WitchBolt
item11 = TempleSword	item26 = Lava
item12 = SmCrossbow	item27 = Fists
item13 = AzrielHammeri	item28 = Icycle
tem14 = SmCpndCBow	

Rüstung

item29 = LeatherGloves	item35 = PlateMail
item30 = LeatherArmor	item36 = BronzePlate
item31 = LeatherBoots	item37 = FullArmor
item32 = ChainMailShirt	item38 = Helmet
item33 = ChainMailGloves	item39 = TempleArmor
item34 = ChainMailSuit	item40 = GodArmor

Heilende und magische Gegenstände

item41 = Mushroom	item45 = Clarity
item42 = SacredWater	item46 = Invisible
item43 = Crystal	item47 = Invulnerable
item44 = ElixerOfLife	item48 = Strength

Connor startet ohne alles

item130 = NoRanged	item133 = Logo1
item131 = NoArmor	item134 = Logo2
item132 = BirthdaySuit	

Gegenstände

item49 = RingOfDeadHero	item90 = Mask4
item50 = Ashes	item91 = Mask5
item51 = Candle	item92 = Piece1
item52 = SilverCoins	item93 = Piece2
item53 = MagicMap	item94 = Piece3
item54 = RopeAndHook	item95 = Piece4
item55 = RingOfLight	item96 = Scroll
item56 = KeyToDeathMaze	item97 = LadyBell
item57 = Mold	item98 = RustedLock
item58 = BrokenShield	item99 = KeepKey
item59 = RustedBrokenShield	item100 = StoneOrder
item60 = HearingHorn	item101 = MetalShaft
item61 = AntiPoisonFlower	item102 = TruthKey
item62 = GreenMushroomPiece	item103 = LightKey
item63 = Rock	item104 = OrderKey
item64 = IronLock	item105 = MarbleTablet0
item65 = OakRoot	item106 = MaskMedalian
item66 = LodeStone	item107 = Grail
item67 = CrystalPyramid	item108 = Mask3B
item68 = BlackDiamond	item109 = Piece5
item69 = AmberGlow	item110 = UniHorn
item70 = BasiliskTongue	item111 = SpellPage
item71 = FireGem	item112 = Mask1A
item72 = PipeCap1	item113 = Piece1A
item73 = PipeCap2	item114 = DarkPyramid
item74 = DragonKey	item115 = ShardFuse
item75 = RockKey	item116 = MarbleTablet1
item76 = BlueAdamant	item117 = MarbleTablet2
item77 = JailKey	item118 = MarbleTablet3
item78 = DecipheringAmulet	item119 = GriffRoomKey
item79 = Paddle	item120 = GriffCageKey
item80 = Feather	item121 = ClockShaft
item81 = GoodSkull	item122 = HookDown
item82 = BadSkull	item123 = HookUp
item83 = RoundKey	item124 = SpinningMask
item84 = SquareKey	item125 = Orcbow
item85 = Ladle	item126 = Spear
item86 = hmhand	item127 = IceShard
item87 = Mask1	item128 = IceLever
item88 = Mask2	item129 = LucretoFire
item89 = Mask3	

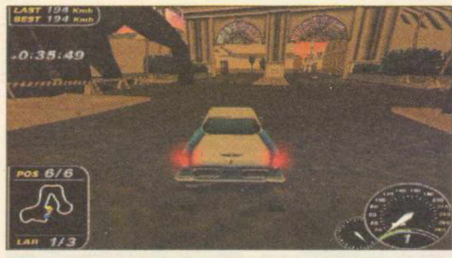
Schneller geht's nicht

Speed Busters

Selbst hartgesottene Gasfüße gewinnen beim Action-Rennspiel des Jahres 1998 ohne genaue Streckenkenntnis keinen Blumentopf. Am einfachsten könnt Ihr natürlich durch konsequente Ausnutzung der Abkürzungen gegenüber der Konkurrenz Land gewinnen. Wir zeigen Euch, wo Ihr am Besten von der Straße abkommt!

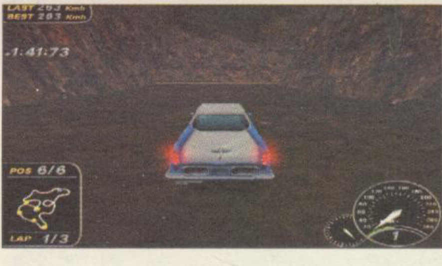
Kalifornien

Die einzige Abkürzung dieses Kurses findet Ihr scharf links hinter dem riesigen Gorilla. An der nächsten Ecke geht es nach rechts und mit Nitro über die Rampe.





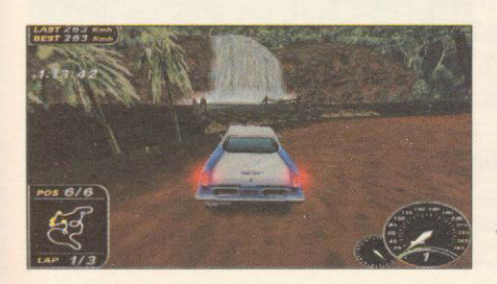


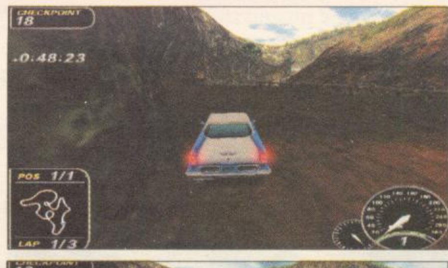


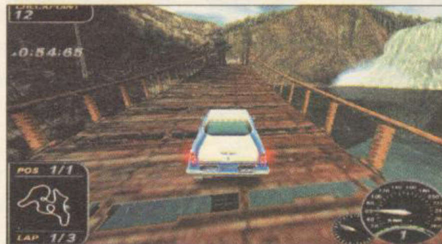
Die zweite Abkürzung ist ganz simpel aufzufinden und auszunutzen. Einfach in der Nähe der Eingeborenen geradeaus auf die Hängebrücke und mit Vollgas drüber!

Mexiko

Hier könnt Ihr gleich zweimal zeitsparend die Landschaft queren. Nummer Eins: Nach der Vulkanhöhle fahrt Ihr nach links auf eines der Flöße. Auf der anderen Seite geht's wieder runter, ein weiteres Mal nach links und schon seid Ihr wieder auf der Straße.



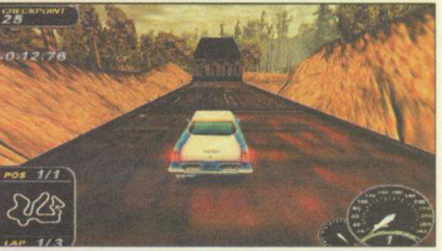




Louisiana

Der erste von insgesamt drei Schleichwegen auf diesem Kurs ist gleichermaßen beeindruckend wie herausfordernd. Gleich nach der ersten Linkskurve gibt es eine Rampe, die auf die Bahngleise führt. Ist der Zug gerade da, springt Ihr auf einen der flachen Waggons und laßt Euch von diesem in die erste Wohngegend befördern. Sobald Ihr links die Bahnübergang-Schilder seht, müßt Ihr vom Zug runter (hier ist gute Reaktion gefragt!).



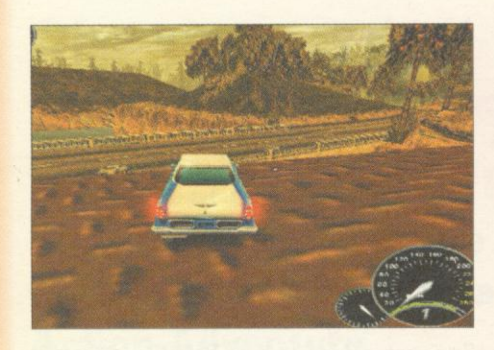




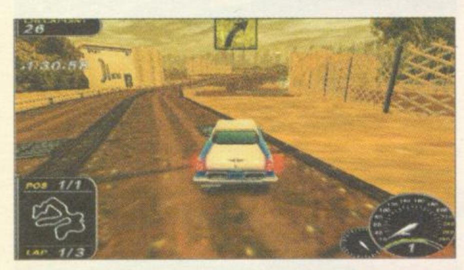
Die zweite Abkürzung befindet sich im Hafen kurz vor der überdachten Holzbrücke. Nehmt die Rampe rechts, um auf das Schiff zu springen, fahrt am hinteren Deckende nach rechts und laßt Euren Wagen wieder auf die Strecke plumpsen. Vorsicht: Verschiedene Automodelle unterscheiden sich in ihrem Verhalten beim Benutzen der Rampe.

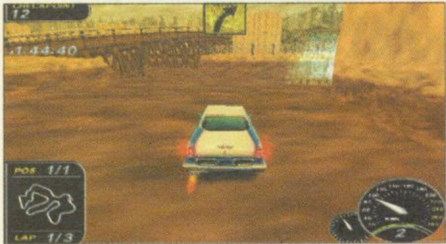


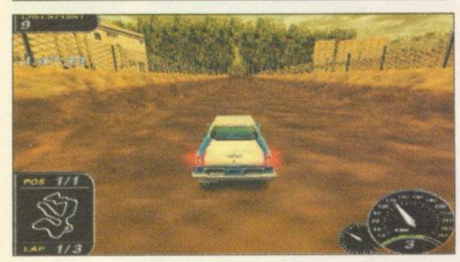




Am Wasserwerk könnt Ihr ein drittes Mal in Louisiana Zeit sparen. Anstatt die Brücke zu nehmen, haltet Ihr Euch rechts und biegt unter ihr scharf nach links ab.





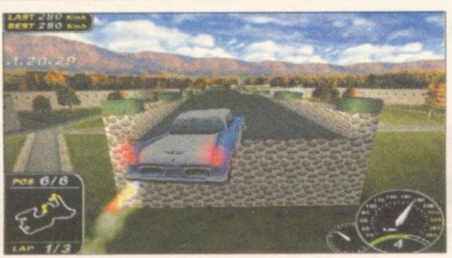


Kanada

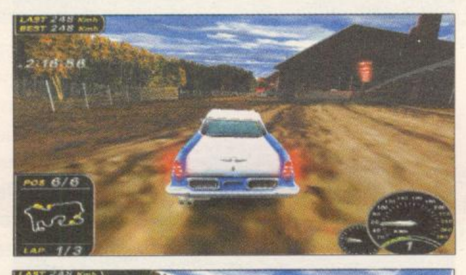
Dieser Kurs, der in der waldigen Heimat der Programmierer liegt, bietet gleich fünf Abkürzungen. Die erste findet Ihr in der Nähe des Leuchtturms, der links der Strecke steht. Kurz vor dem Turm biegt Ihr nach rechts ein und gebt gehörig Gas, um springend das Dach des Forts zu erreichen und nicht in den Graben zu fallen.





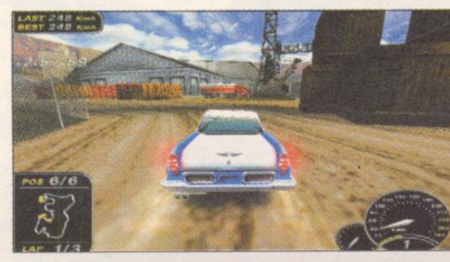


Statt durch die Sägemühle zu fahren, haltet Ihr Euch einfach links und springt durch den großen Ventilator. Gebt acht, daß Ihr nicht an den Rotorblättern hängen bleibt.





Sobald Ihr den Hafen erreicht, müßt Ihr hinter den Holzstapeln erst nach rechts, dann links abbiegen. Danach behutsam über die Rampe springen.





Die vierte Abkürzung ist weder einfach noch immer benutzbar. Sowie Ihr kurz hinter einer Kuppe das Flugzeug seht, springt Ihr auf die darunterhängende Plattform und steigt voll in die Eisen. Fahrt erst weiter, wenn das Flugzeug vollständig angehalten hat.

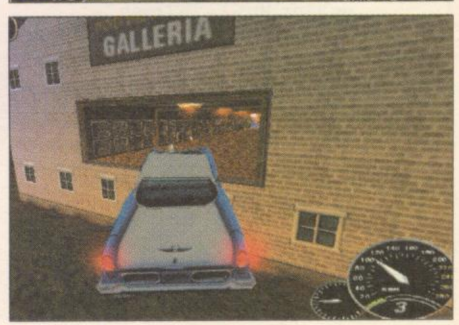




Zum fünften und letzten Mal könnt Ihr auf dem kanadischen Kurs in der Nähe der Start/Ziellinie Zeit sparen. Über die Rampe springt Ihr in die Scheune rechts der Strecke und fahrt einfach durch sie hindurch. Hier ist es wichtig, das richtige Tempo drauf zu haben, um die Öffnung der Scheune nicht zu verfehlen.

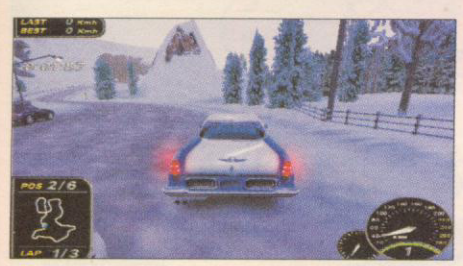






Colorado

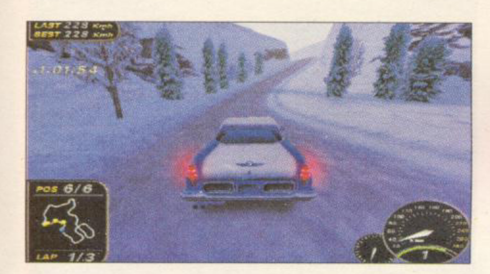
Die erste von drei Abkürzungen liegt rechts neben der Start/Ziellinie. Hier müßt Ihr exakt zwischen den Bäumen durchmanövrieren, um die Gegner hinter Euch zu lassen.

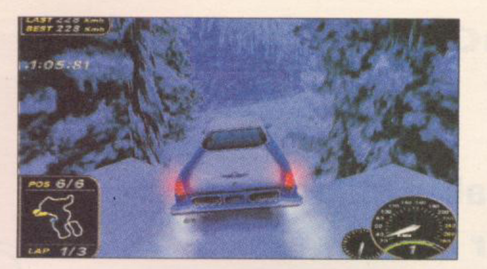




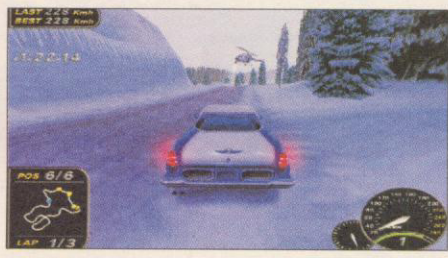


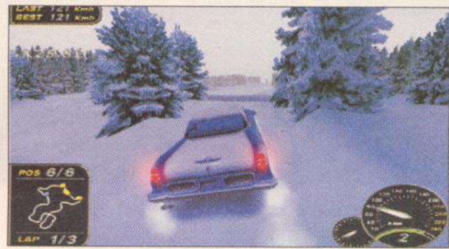
Gleich nach dem Felsbogen, hinter dem die Lawine herunterkommt, fahrt Ihr links von der Strecke ab. Zwischen den Bäumen solltet Ihr eine Eiswand sehen, hinter der ein Tunnel auf Euch wartet. Paßt auf die herunterfallenden Stalaktiten auf!

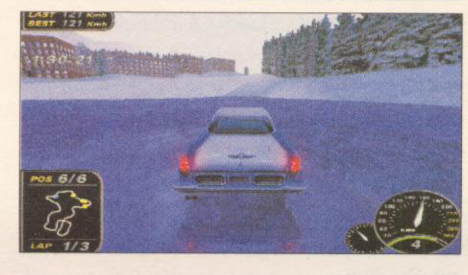




Die dritte Möglichkeit abzukürzen, bietet der zugefrorene See. Auf diesen kommt Ihr entweder über den eben beschriebenen Tunnel oder von der Straße aus zwischen den Bäumen hindurch. Am effektivsten wird der Ausflug aufs Eis, wenn Ihr nahe dem rechten Ufer eine möglichst gerade Linie haltet.

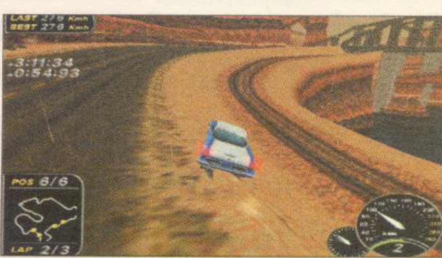






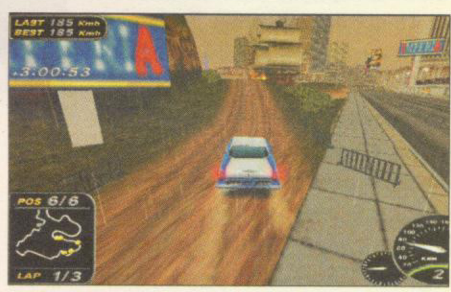
Nevada

Von den nur zwei Abkürzungen befindet sich die erste rechts neben der Brücke, nahe der in der dritten Runde das UFO abstürzt. Haltet Euch rechts auf dem Kiesweg und springt auf die Schienen. Hier ist meisterliche Präzision gefragt. Habt Ihr noch wenig Übung, solltet Ihr diesen Sprung meiden.





Die letzte Abkürzung bei Speed Busters findet Ihr in Las Vegas neben dem Piratenschiff. Gleich nach dem Excalibor-Tunnel fahrt Ihr links von der Straße ab. Achtung: Nicht ins Wasser fallen! *sf*





Und hier noch ein paar Cheats:

Wer trotz der ganzen Abkürzungen immer noch Probleme mit Ubis Rennspiel hat, dem können wir zusätzlich noch mit einigen Cheats helfen, die am Start und/oder während des Rennens eingegeben werden können:

notimelim
Die Checkpoints im Arcade-Modus werden deaktiviert.

tagkiler
Damit könnt Ihr es den Computergegnern richtig zeigen. Wer es wagt, Euch von hinten zu rammen, wird schnurstracks an die Startlinie zurückversetzt.

fulofit
Geld- und zeitsparend: Dank unendlichem Nitrovorrat zeigt Ihr den anderen Euren Auspuff.

choperview
Die Karte in der linken unteren Ecke wird durch eine Hubschrauberperspektive ersetzt.

blackice
Nichts für Anfänger: 90 Prozent Bodenhaftung Eurer Reifen gehen verloren.

crazyedie
Euer Wagen beschleunigt durchgehend. Damit gibt's kein Halten mehr.

rebuilt
Egal wie hinüber Eure Karre ist, hiermit beult Ihr sie aus.

gambler
5000 Credits extra.

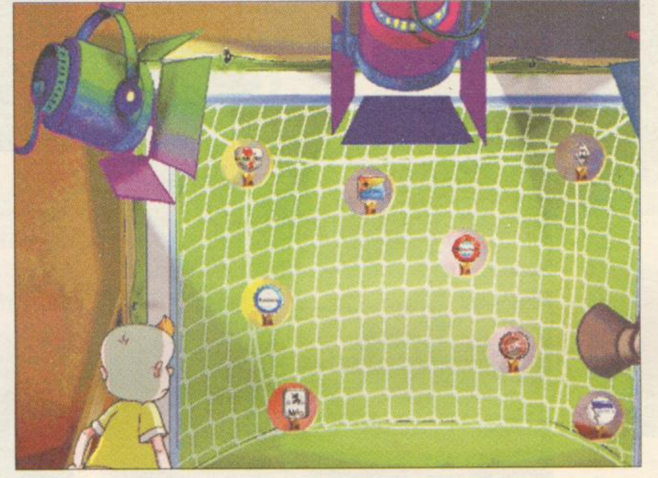
hwy69
Wolltet Ihr schon immer alle Autos und Kurse sehen? Voilà!

Nachhilfe in Sachen Fußball
Kurt

Aufstieg verpaßt? Die halbe Mannschaft verletzt? Kein Geld mehr in der Kasse? Das muß nicht sein! Direkt von den Machern der aktuellen Fußballmanager-Referenz bekommt Ihr wertvolle Hinweise für mehr Erfolg und Spaß im Traineralltag.



Freundschaftsspiele
Freundschaftliche Begegnungen sorgen für Spielpraxis, was recht sinnvoll sein kein, wenn einige Spieler kurz davor sind, besondere Attribute zu erwerben. So kommt z.B. ein Mittelstürmer mit jedem geschossenen Tor dem Attribut „Spürnase“ etwas näher. Zudem können die Spiele Geld in die Kasse bringen. Ein Nachteil ist allerdings die Erschöpfung der Spieler, die alternativ ja auch einige Trainingseinheiten hätten absolvieren können. Gute Terminplanung ist also Voraussetzung. Die Auswirkungen auf die Moral sind übrigens beim Spiel gegen übermächtige Gegner nicht sehr groß, weshalb Ihr ruhig ein paar Matches gegen höherklassige Gegner einplanen könnt (da diese Teams oft absagen, führt nur Hartnäckigkeit zum Erfolg).



Kommandos
Nicht nur PC-Dash-Benutzer können während einer Partie allen Spielern gleichzeitig Anweisungen zur Taktik geben, auch über die Tastatur könnt Ihr Kommandos über den Platz brüllen:

<1> Gebt Alles
<2> Spielt ruhiger
<3> Mehr auf den Mann
<4> Macht die Räume dicht
<5> Greift früher an
<6> Laßt den Gegner kommen
<7> Aus allen Lagen schießen
<8> Kontrolliert das Spiel

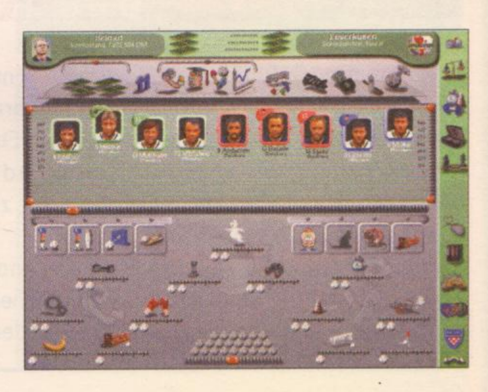
Aber auch die Menüführung läßt sich über Tastatur-Shortcuts handhaben:

<a> Einnahmen/ Ausgaben
<b> Bank
<w> Werbung
<t> Tabelle
<c> Teamvergleich
<k> Kalender
<l> Trainingslager
<f> Motivation
<v> Spielervergleich
<r> Training
<n> Transfermarkt
<m> Managererfolge
<p> Personal
<s> Stadion
<d> Mail-System
<return> nächstes Spiel

Trainingslager planen
Auch bei der Buchung des Trainingslagers sollte die Terminwahl gut überlegt sein. Durchforstet den Spielplan auf wichtige Begegnungen oder Phasen mit sehr vielen Spielen. Vor solchen anstrengenden Phasen ist ein geruhsames Trainingslager von großem Wert. Die Erholung wird dabei durch das Weglassen von Programmpunkten beim Trainingsplan garantiert. Ihr könnt bis zu fünf Schwerpunktprogramme für Euer Trainingslager angeben, alle freigelassenen Felder werden als Freizeit interpretiert

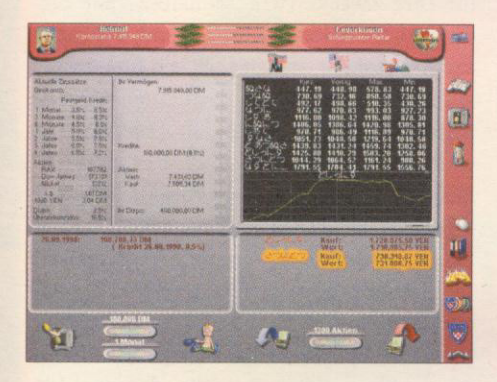
Training
Den Torhütern sollte man immer eine der drei möglichen Einzeltrainings-Arten verpassen. Da sie im Bezug auf die Erschöpfung quasi „immun“ sind, können Sie durch Einzeltraining nur an Stärke gewinnen. Wird das Attribut erreicht, so verbessert sich der Mann dadurch wesentlich in der betreffenden Eigenschaft. Bei Feldspielern wäre viermal Einzeltraining ideal. Falls Euch auffällt, daß ein Einzeltraining oder das Training insgesamt einem bestimmten Spieler offensichtlich nichts bringt, dann könnte es sein, daß dessen Talent einfach nicht mehr zuläßt. In diesem Fall solltet Ihr einen Verkauf des Mannes erwägen. Generell ist es



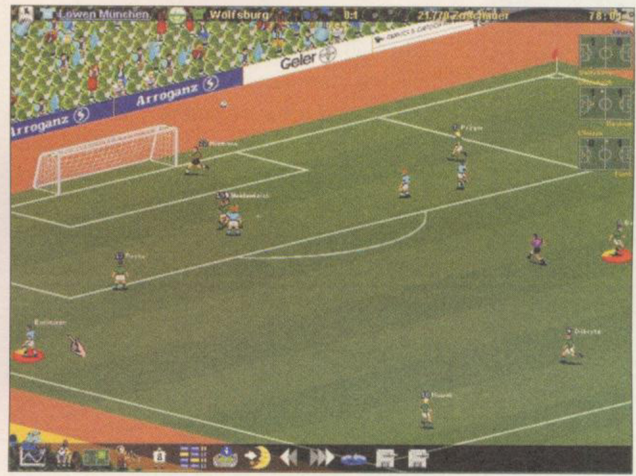




wichtig, beim Training auf die Erschöpfung der Spieler zu achten. Sind z.B. mehrere Kicker geplättet (Wert > 75), ist das Training zu intensiv. Eine gute Strategie ist es, das Training kurz vor der Winterpause oder vor vielen spielfreien Tagen hochzufahren, da ja bald eine Regenerationsphase ansteht. Übrigens: Da ein Assistent sich nicht um Einzeltraining kümmert, können „faulere" Manager auch „Training" beim Assistenten aktiveren, wodurch ein genügender Ausgleich zwischen Trainingsvolumen und Erschöpfung gesichert ist. Es steht dem Manager dann frei, das Einzeltraining gemäß den eigenen Vorstellungen zu verteilen. Ihr könnt die Trainingswirkung weiter verbessern, indem Ihr z.B. Bälle von unwichtigeren Trainingsarten (wie Elfmeter, Freistoß, Ecken) abzieht und auf wichtigere



(wie Kraft, Torschuß, Übersicht) setzt. Dadurch wird eventuell ein größerer Effekt bei gleicher Belastung erzielt. Noch ein Wort zum Taktik-Training: Wechselt die trainierte Taktik nicht allzu oft. Je länger Ihr eine Taktik übt, desto besser wird Eure Mannschaft diese beherrschen (erkennbar an der Anzahl der Bälle in der Taktik-Hilfe).



Transfermarkt

Die günstigste Art an neue Kicker zu kommen, ist entweder Spieler vom Transfermarkt oder Spieler mit auslaufenden Verträgen zu verpflichten. Der Transfermarkt ist anfänglich (zu Programmstart) noch gut gefüllt, daher bietet es sich natürlich an, sofort zuzuschlagen. Gebt dabei ruhig für mehrere Spieler Angebote ab und achtet bei den folgenden Auktionen auf den Preis. Bieten mehrere andere Vereine mit, wird der Mann natürlich tendenziell teurer. Daher gilt die Faustregel: Je weniger Konkurrenten es bei der Auktion gibt, desto schonender für Euren Geldbeutel. Ein Spieler, für den bereits Angebote vorliegen, erkennt Ihr an dem roten Rechtspfeil auf seinem Konterfei. Hat ein Spieler von seinem Verein die Freigabe erhalten hat, wird er mit einem hellgrauen Rechtspfeil gekennzeichnet. Liegt für diesen freigegebenen Spieler zudem ein Angebot vor, erscheint der Pfeil grün. Natürlich könnt Ihr Euch beim Spielerkauf auch finanziell übernehmen. Analysiert also vorher Euer Team und findet heraus, welche Positionen schwach besetzt sind. Übrigens: Ein guter Torwart kann nie schaden! Nach ein paar Spieltagen dünnt der Transfermarkt langsam aus. Als Alternative stehen aber noch die Spieler mit auslaufenden Verträgen zur Verfügung. Aktiviert die Suche, indem Ihr das rechte Symbol unterhalb des Transfermarktes anklickt, per Kontextmenü bestimmt Ihr die Vertragsdauer. Ein Tip zur Übersicht: Wenn Ihr genau erfahren möchtet, welche Spieler zu Euren maximal vier Transfer-Suchen passen, dann laßt im Spielerfenster-Kontextmenü nur „Spielerköpfe aus Transfer-Suche einblenden" aktiviert. Probiert nun ein paar Einstellungen der Transfer-Suche, z.B. eine veränderte Dauer bei den auslaufenden Verträgen. Gefällt Euch ein Spieler, so macht ihm ein Angebot (per Kontextmenü auf dem Spielerkopf). Nutzt nun den bald auslaufenden Vertrag! Stellt die Ablösesumme auf „0" und bietet ein Gehalt und die Vertragsdauer. So sagt Ihr Kurt, daß Ihr den Mann nach Vertragsende kostenfrei übernehmen möchtet. Solltet Ihr den Spieler sofort benötigen, dann kauft ihn lieber direkt, da Ihr sonst ja bis zum Ablauf des Vertrags warten müßt. Es gibt aber noch eine Alternative: Leiht den Mann einfach aus (natürlich sinnvoll,

INSERENTENVERZEICHNIS

um das Team sofort zu verstärken). Dazu muß der Spieler allerdings mindestens noch 18 Monate bei seinem alten Club unter Vertrag sein. Leihspieler erwarten übrigens etwas mehr Gehalt als vergleichbare Spieler



(schließlich müssen sie ja den Wohnort wechseln). Auf diesen Wert hat der Manager keinen Einfluß! Dafür liegt die Leih-Ablöse wesentlich unter einer gewöhnlichen Ablösesumme. Um einen Anhaltspunkt für einen angemessenen Betrag zu erhalten, ändert Ihr die Vertragsdauer. Dadurch wird die Leihsumme automatisch auf einen realen Startwert festgelegt.

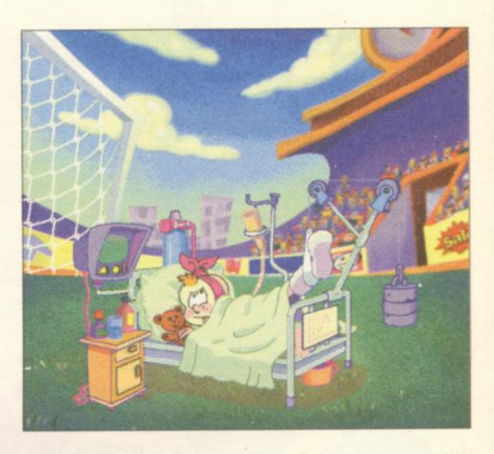
Einige Worte zur Vertragsdauer: Rein finanziell gesehen ist es günstig, möglichst viele Spieler mit kurz befristeten Verträgen zu beschäftigen, da deren Gehalt dann relativ niedrig ist. Auf der sportlichen Seite birgt eine exzessive Anwendung dieser Taktik jedoch Nachteile, da der Mann ein wenig an Motivation verliert und seine Vereinsbindung nachläßt.

Beim Kauf solltet Ihr besonders auf die Attribute achten, die um den Kopf des Spielers „hängen". Gewöhnlich werden zusätzliche Eigenschaften nicht auf den Kaufpreis aufgeschlagen, sondern sind eher als Dreingaben zu verstehen, die der Manager nicht ignorieren sollte. Alle Spieler, denen Ihr ein Angebot gemacht habt, werden von Kurt automatisch „unter Beobachtung" gesetzt (zu erkennen an dem Fernglas neben deren Namen). Via Spielerfenster-Kontextmenü könnt Ihr Euch per „Spieler unter Beobachtung einblenden" einen Überblick über die betroffenen Spieler verschaffen. Ganz gewiefte Manager versuchen gezielt, gefährliche Gegner zu schwächen. Ist Euer Team z.B. auf Platz Zwei, liegt der Gedanke nahe, den Tabellenführer seiner „Leitwölfe" zu berauben. Auch wenn's wahrscheinlich teuer wird, der Gegner wird geschwächt, Euer Team gestärkt, und durch den möglicherweise kommenden Aufstieg seht Ihr dann finanziell auch wieder Land. Übrigens solltet Ihr sowieso um jeden Tabellenplatz kämpfen. Kurt verteilt nämlich am Saisonende Bonusprämien für erreichte Tabellenplätze. So kann ein einzelner Platz je nach Level und Liga schon mal über 100 000 Mark bei der Endabrechnung ausmachen.



Aufstellung

Stellt Ihr Euer Team komplett selbst auf, so können ein paar nervige Probleme auftreten, wie z.B. daß Ihr ständig erschöpfte Spieler austauschen müßt. Dabei könnt Ihr Euch das Leben durch folgende Vorgehensweise elegant erleichtern: Arbeitet mit sechs Aufstellungen, und zwar je drei Heim- und drei Auswärtsaufstellungen. Diese drei Aufstellungen teilt Ihr (für Euch) jeweils ein in „Erste Mannschaft", „Mix" und „Zweite Mannschaft". Nun bastelt Ihr Euch die gewünschten Aufstellungen und Räume: Die erste Mannschaft ist Euer Ideal-Team (z.B. für schwere Spiele), die zweite eine



Reserve-Mannschaft (z.B. für leichte/unwichtige Spiele) und das Mix-Team liegt dazwischen. Wichtig ist, daß bei den Aufstellungsfeldern „Spieler den Positionen zuornden" aktiviert wird, damit die Spieler und nicht nur die Positionen erhalten bleiben! So könnt Ihr bequem eigene Aufstellungen wechseln und beispielsweise auf schwere/leichte Spiele, erschöpfte Kicker usw. reagieren.

Assistenten:

Ganz allgemein sind die Assistenten leider nicht besonders sparsam. Sie schmeißen zwar nie die gesamte Kohle raus (ein gewisser Sockelbetrag bleibt immer), verwenden aber alles, was darüber hinaus geht, für Ihre Zwecke (wie Transfers oder Stadionbau). Lenken könnt Ihr die Ausgaben der Assistenten, indem Ihr Geld anlegt oder aufnehmt, also das zur Verfügung stehende Kapital steuert. Solange ein Assistent viel Geld zur Verfügung hat, wird er auch viel ausgeben. Beachtet, daß Assistenten sich nicht um Trainingslager oder die Termine bei Dr. Hypno bzw. Vereinsfeste kümmern. Da diese Dinge jedoch für Moral und Motivation des Teams nicht zu unterschätzen sind, ist es empfehlenswert, diese Punkte des öfteren pro Saison zu nutzen (aber das ist natürlich auch eine Geldfrage).

Hier die Fähigkeiten der Assistenten (nach Schulnoten):

	Aufstellung	Taktik	Training	Transfers	Werbung	Stadion
Axel Schweiß	3	4+	3	4+	4-	4-
Dieter Drescher	2	3+	1	4-	5	5
Karl Baumann	4+	4+	4+	4+	3+	1
Rudi Rechner	2+	1+	3	4+	4-	4-
Erich von Lagerfield	4+	2-	4+	4+	1+	3
Werner Weitblick	3+	3	3	1+	3	3
William Lenke	2	2	2+	2	2-	2
Assi-Man	1	2	1	2	1-	1-

Aliens vers

Jäger und

Fox Interactive liefert PC-Spielern den ultimativen Ego-Schocker

Nachdem die beiden wohl erbarmungslosesten Kreaturen aus den Tiefen des Alls schon in Comics und Trading-Card-Games aufeinander losgelassen wurden, versetzen sie nun zum zweiten Mal gemeinsam via Ich-Perspektive die Zocker in Angst und Schrecken. 1994 wurde dieses Konzept erstmalig für den Atari Jaguar unter dem Titel „Alien vs. Predator" veröffentlicht. Die Software-Company Rebellion zeichnet nun – fünf Jahre später – auch für das PC-"Remake" des Titels verantwortlich. Damit erwartet Euch damit eines der nervenaufreibendsten Actionspektakel seit langem.

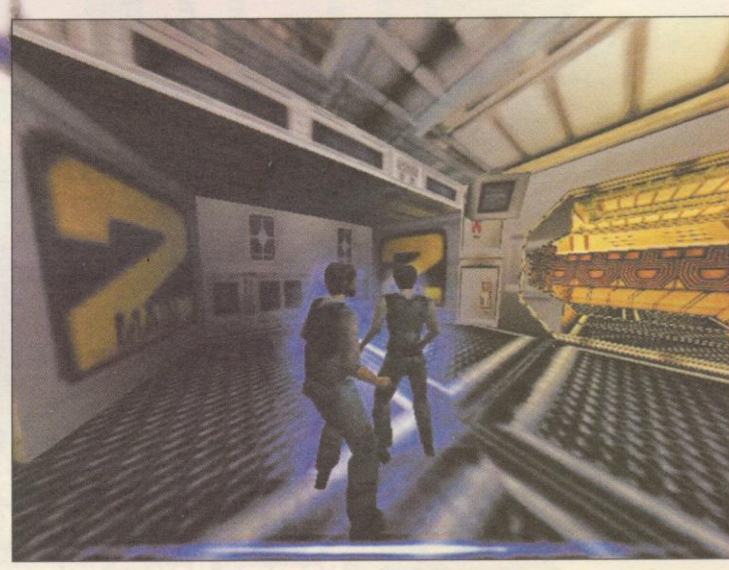
Der Single-Player-Modus von „Aliens versus Predator" setzt sich genau genommen aus drei verschiedenen Spielen zusammen. Entweder kämpft Ihr als Colonial Marine ums nackte Überleben, verteidigt als Alien Euer Revier gegen Eindringlinge oder geht als Predator auf Beutezug. Habt Ihr Euch für eine Spezies entschieden, gilt es einen aus mehreren Abschnitten bestehenden Episodenkomplex zu meistern, wobei nach den Standard-Leveln je nach Schwierigkeitsgrad weitere Bonus-



Gegen eine kleine Zwischenmalzeit hat ein Alien nichts einzuwenden

Etappen freigeschaltet werden. Besonders schwer wiegt dabei die Tatsache, daß Ihr während des Spielverlaufs nicht speichern könnt. Stattdessen werden Eure Fortschritte nach Erfüllung einer Mission automatisch gesichert und anschließend dürft Ihr das nächste Kapitel bestreiten. Segnet also Euer Alter Ego innerhalb eines Abschnittes das Zeitliche, müßt Ihr das Level wieder ganz von vorne beginnen.

Da Ihr in die Haut dreier grundverschiedener Lebensformen schlüpft, stehen Euch – abhängig von dem gewählten Charakter – individuelle Fähigkeiten, Eigenschaften und Waffen zur Verfügung, was sich natürlich auf das Gameplay auswirkt. Dadurch vermittelt „Aliens versus Predator" ein einzigartiges, bislang noch nicht dagewesenes Erlebnis – insbesondere der Alien-Modus konfrontiert verwöhnte Action-Liebhaber mit einem völlig neuartigen Spielgefühl.



Viel Gegenwehr ist von diesen beiden potentiellen Opfern nicht zu erwarten

s us Predator
Gejagte



In dieser Kolonie haben die Aliens gewütet

Hallo, Kamerad!



Bevor das Alien den Verbrennungen erliegt, spendet es noch ein wenig Licht



Wenn wir nicht sofort etwas unternehmen, bearbeitet uns das Biest mit seinen Klauen

Der Colonial Marine (Mensch) ist zweifellos das physisch Schwächste der drei Geschöpfe, verfügt jedoch über ein sehr gut sortiertes Waffenarsenal. Zu Beginn ist der Soldat lediglich mit einer Pulse-Rifle ausgestattet, kann sich aber während des Geschehens mit durchschlagskräftigerem Kaliber ausrüsten. Im Angebot ist u.a. eine Smartgun mit automatischer Zielerfassung, sowie Flammen-, Raketen- und Granatenwerfer. Manche Wummen besitzen à la „Unreal" sogar noch eine alternative Waffenfunktion. Weiterhin gehört ein Bewegungsmelder zur Grundausstattung. In einem 180-Grad-Radius zeigt er bis 30 Meter entfernte Aktivitäten an. Allerdings registriert das Gerät nicht nur die Anwesenheit von Gegnern, sondern reagiert beispielsweise auch auf herabregnende Splitter zerberstender Glasscheiben oder hinauf- und hinabfahrende Aufzüge. Erscheint eine Anzeige auf dem Display, bedeutet das somit nicht zwangsläufig, daß sich in unmittelbarer Nähe Feinde herumtreiben. Da Ihr oftmals durch dunkle Gänge und spärlich beleuchtete Regionen wandert, ist neben den mitgeführten Fackeln der sogenannte Image Intensifier von unschätzbarem Wert. Ist dieser Nachtsichtmodus aktiviert, müßt Ihr jedoch auf den Bewegungsmelder verzichten. In einigen Bonus-Episoden vervollständigt obendrein in Duke-Manier ein Jet-Pack Eure Ausrüstung. Als Vertreter der menschlichen Rasse seid Ihr also körperlich den Kontrahenten deutlich unterlegen, zumal ihm – abgesehen von direkten Angriffen – das säureartige Alien-Blut sowie Stürze von Plattformen beträchtlichen Schaden zufügen können. Um Verletzungen zu heilen, müßt Ihr nach Medikits Ausschau halten, die Eure Gesundheit wieder vollständig auf Vordermann bringen. Mancherorts findet Ihr obendrein Schutzwesten, durch die Ihr ein ungewolltes Ableben noch etwas länger hinauszögern könnt.

Im Gegensatz zum Marine ist der Predator der geborene Einzelkämpfer. Als Angehöriger einer Spezies von intergalaktischen Jägern besitzt das Wesen enorme Kraft und ist um einiges robuster als seine Widersacher. So können dem Killer beispielsweise die ätzenden Körpersäfte der Aliens herzlich wenig anhaben.

Ein Großteil des High-Tech-Equipments, auf das der Trophäensammler während seiner Pirsch zurückgreift, verschlingt jedoch Energie (deren Status als blaue Digi-Symbole am rechten Bildschirmrand dargestellt wird). Davon sind die Plasma-Pistole und die Schulterkanone mit ihrem automatischen Zielmodus ebenso betroffen, wie die Tarnvorrichtung. Die Ressource lädt



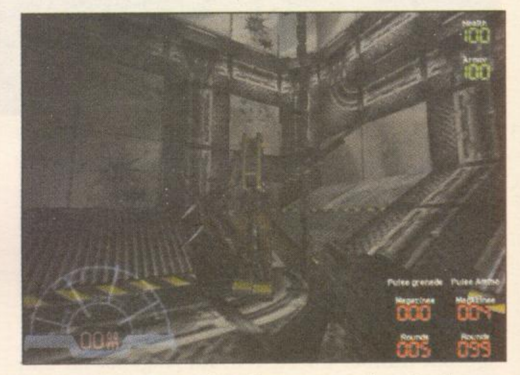
Warum kommt uns dieser versteinerte Geselle nur so bekannt vor?

In den Tempel sind Menschen eingedrungen. Als Alien müssen wir nun aufräumen.

sich jedoch entweder mit der Zeit selbständig wieder auf (sofern keine energieverbrauchenden Funktionen aktiviert sind) oder wird durch Aufsammeln von speziellen Einheiten komplett wieder hergestellt. Lediglich die an den Handgelenken befestigten Klingen – im Nahkampf ein praktisches Instrument, um seinen Widersacher buchstäblich in Stücke zu reißen – sowie die Speargun verzehren keinen kostbaren Strom. Verletzungen kuriert der Predator mit einem Heilmittel, das er sich selbst injiziert. Eine lästige Suche nach Health-Packs entfällt also. Allerdings ist für einen Heilungsprozeß eine beträchtliche Energiemenge vonnöten, so daß man diese Funktion sparsam nutzen sollte.

Damit der passionierte Jäger seine Beute nicht aus den Augen verliert, ist er durch seinen Helm mit insgesamt vier unterschiedlichen Sichtmodi ausgestattet. Neben der normalen Betrachtungsweise könnt Ihr menschliche Kontrahenten aufgrund ihrer Köperwärme orten, die Konturen der Aliens oder – in stockdunklen Locations – die der Umgebung verstärken. Abgesehen von diesen visuellen Rafinessen ist in der Kopfbedeckung eine Zoom-Funktion integriert, um Gegner über große Distanz hinweg aufs Korn zu nehmen.

Im Körper eines Aliens wird der Spieler schließlich selbst zur lebenden Waffe. Die Kreatur kann sich völlig problemlos an Decken und Wänden fortbewegen – und das auch noch mit einer atemberaubenden Geschwindigkeit. Während Ihr Euch so blitzschnell Euren Opfern nähert, erblickt Ihr die Schauplätze aus einer Art Fischaugen-Perspektive, wobei potentielle Feinde von einer leuchtenden Aura ummantelt werden. Anhand deren Färbung könnt Ihr erkennen, um welche Spezies es sich dabei handelt. Artgenossen werden von einem roten Lichtschein eingerahmt, Predatoren erstrahlen in grün und menschliche Kontrahenten sind blau. Bei miserablen Lichtverhältnissen könnt Ihr auch in einen Nachtsicht-Modus umschalten, was allerdings Eure optische Wahrnehmung einschränkt.

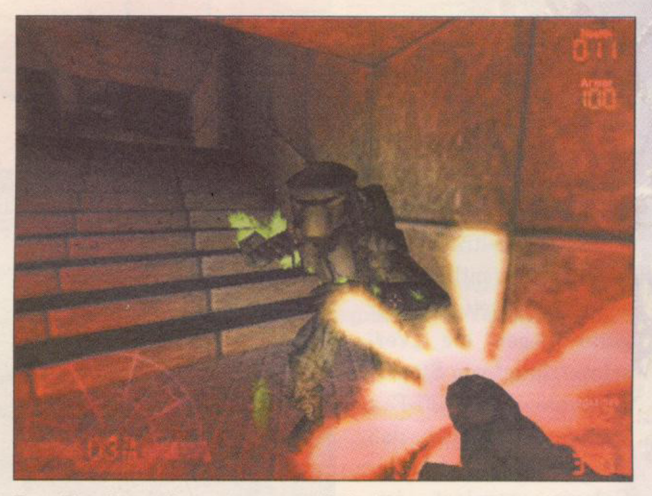


Leider können wir dieses mechanische Monstrum nicht bedienen

Als Alien stehen Euch keine Waffen im herkömmlichen Sinn zur Verfügung. Feinde streckt Ihr entweder mit Euren rasiermesserscharfen Krallen oder gezielten Schwanzschlägen nieder. Habt Ihr Euch darüber hinaus an einen Widersacher angeschlichen, öffnet sich bei günstiger Position automatisch Euer Kiefer und Ihr könnt Eurem Gegenüber mit den Zähnen den Garaus machen. Durch diese Aktion läßt sich im übrigen auch Lebensenergie wieder auffrischen. Obwohl das unheimliche Wesen aus einer fremden Welt

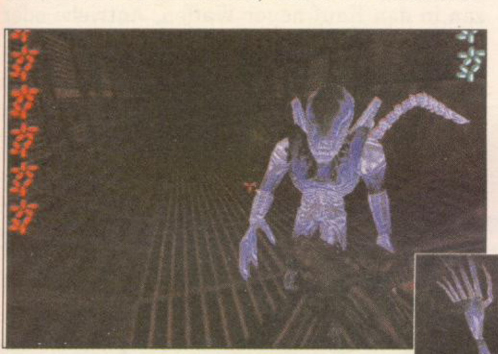
So nahe sollte man ein Alien gar nicht erst rankommen lassen

gegenüber den beiden anderen Rassen in puncto Schnelligkeit und Fortbewegungsmöglichkeiten im Vorteil ist, kann es Gegnern nur auf kurzer Distanz gefährlich werden. Deshalb müßt Ihr Euch als Xenomorph durchaus taktisch verhalten und Euch möglichst unbemerkt Euren Opfern nähern, Euch von der Decke auf die Feinde herabfallen lassen oder in lichtarmen Regionen verstecken – falls erforderlich könnt Ihr sogar Deckenbeleuchtungen oder Lampen zerstören, um in den Schutz der Dunkelheit zu gelangen.



Der Predator kann enorm viel einstecken. Da hilft nur eines: Ballern was das Zeug hält!

Optisch zeichnet sich der Ego-Shooter durch ein beinahe ausnahmslos düsteres Leveldesign aus. Oft marschiert Ihr durch Locations, die durch verschiedenfarbige – teilweise flackernde – Lichtquellen nur spärlich erleuchtet werden. Gelegentlich werdet Ihr regelrecht gezwungen den Nachtsichtmodus zu aktivieren, damit Ihr Euch überhaupt zurechtfinden könnt. Die Anspannung ist dabei schier unerträglich, denn theoretisch könnte hinter jeder Ecke ein Predator lauern oder ein Alien unvermittelt aus einem nahegelegenen Lüftungsschacht klettern. Von Anfang an ist der Spieler nun selbst dem blanken Terror ausgeliefert, wie ihn beispielsweise die Besatzung der Nostromo in Ridley Scotts SF-Schocker oder Arnold Schwarzenegger zu spüren bekam. Die packende Atmosphäre wird durch die aus den Filmen bekannten Soundeffekte umso intensiver gestaltet. Die Zischlaute der Aliens und das markante Knurren des Predators reizen ebenso die Trommelfelle, wie die authentischen Waffengeräusche oder die an den Nerven zerrenden Signaltöne des Bewegungsmelders.





Durch einen speziellen Sichtmodus kann der Predator die Aliens besonders gut erkennen

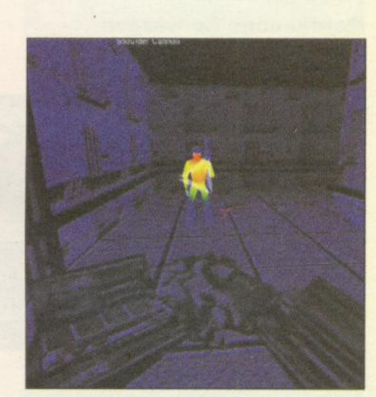
Wer sich in den Single-Player-Abschnitten einigermaßen abgehärtet hat, kann sich mit bis zu 15 Mitstreitern auch ins Multiplayer-Gemetzel stürzen. Neben dem bewährten Deathmatch und Varianten wie Last Man Standing oder der Team-Jagd auf ein Alien oder einen Predator kann auch ein Coop-Modus gestartet werden. Dann müssen sich unerschrockene Zeitgenossen gegen Horden von computergesteuerten Aliens behaupten. *cis*



Minimum:P200 MMX, 32 MB RAM, 4x CD, ca. 150 MB HD, D3D-kompatible 3D-Beschleunigerkarte
Empfohlen: PII266, 64 MB RAM, 8x CD, 3D-Grafikkarte mit Voodoo2-Chipsatz



Nichts wie weg! Ein Soldat hat uns entdeckt und das Feuer eröffnet



Gleich hat sein letztes Stündlein geschlagen

Name:	Aliens versus Predator
Genre:	Action
Hersteller:	Fox Interactive/EA
Schwierigkeit:	einstellbar
Preis:	zirka 90 Mark
Steuerung:	Tastatur, Maus, Joystick
Spiel:	Englisch
Anleitung:	Deutsch
Multiplayer:	bis 16; Modem, LAN, Internet

SUPER

Chris Peller

So nahe an einem Herzinfarkt war ich noch nie. Die optisch und akustisch hervorragend aufbereitete, düstere Atmosphäre von „Aliens versus Predator" geht einfach unter die Haut. Gerade als Marine entpuppt sich das Spiel als ultimativer Belastungstest fürs Nervenkostüm. Hört man ein verdächtiges Geräusch vor sich im Korridor, zuckt man unweigerlich zusammen. Wird man dann plötzlich von einem scheinbar aus dem Nichts auftauchenden Xenomorph attackiert, schnellt der Adrenalinpegel in nicht mehr meßbare Dimensionen. Als Alien durch die Gänge und Lüftungsschächte zu hetzen, sollten sich Fans der von H.R. Giger ersonnenen Kreaturen ohnehin nicht entgehen lassen. Trotz der teilweise knochenharten Gangart, einem mitunter mörderisch hohen Schwierigkeitsgrad und dem Fehlen einer Save-Funktion während eines Levels, ist dieser Titel ein phantastisches Erlebnis, das man so schnell nicht wieder vergißt. Verglichen mit diesem Trip verkommt selbst der derbste Zombie-Shocker zur gemütlichen Familienunterhaltung.

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
91%	85%

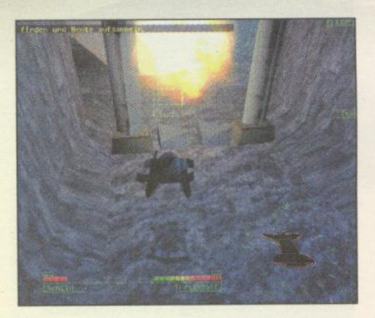
GRAFIK	84%
SOUND	85%
SPIELTIEFE	61%

AB 18



Lander

Mit Psygnosis zu fernen Welten...

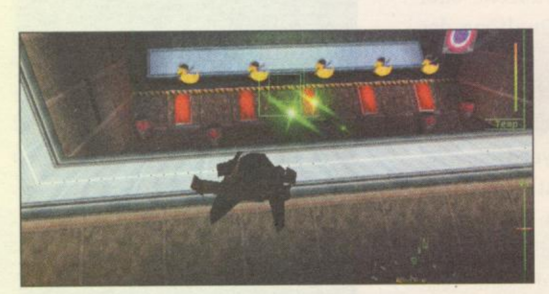


Hindernisse in den Tunnels wie Felsbrocken oder Säulen lassen sich mit der Bordkanone beseitigen

Viele Menschen rätseln ja, was die Erforschung des Weltraums den Menschen eigentlich bringen soll und wettern daher gerne gegen die „Verschwendung" von Steuermilliarden. Als SciFi-Fan weiß man natürlich, daß das viele Geld gut in der Galaxis angelegt ist. Neben der Erschließung von Rohstoffvorkommen und neuen Märkten auf entfernten Planeten schafft die Eroberung des Alls nämlich Arbeitsplätze zuhauf. Besonders die Bereiche Militär und Transport sollten in der Zukunft unzählige Möglichkeiten zur Mehrung der Moneten bieten.

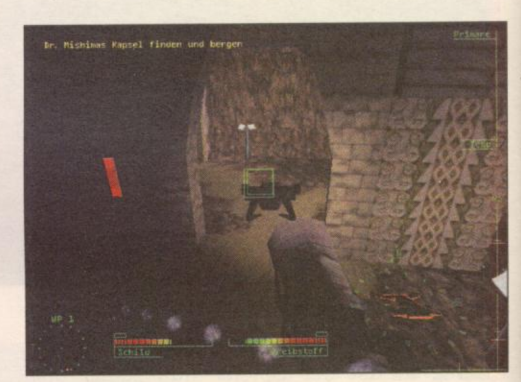
Mittels Traktorstrahl werden die gefundenen Objekte geborgen

So verdient Ihr bei „Lander" Euer Geld als intragalaktischer Trucker, der mit seinem Frachtschiff allerlei Kisten und Artefakte auf meist feindlichen Planeten aufspürt und sie gegen Bares birgt. Wie der Titel schon vermuten läßt, ist Euer Gefährt eher für bodennahen Flug und Landemanöver geeignet als zur interplanetaren Reise. Mit dem Antrieb auf der Unterseite des Schiffes kämpft Ihr gegen die Schwerkraft und versucht, gefühlvoll auf Mondoberflächen aufzusetzen oder durch unterirdische Tunnelsysteme zu manövrieren. Kleine Seitendüsen verhelfen Euch zu einer flotten Richtungsänderung oder, so Ihr mal hilflos wie eine Schildkröte auf dem Dach gelandet seid, zur Rückkehr in eine bessere Ausgangslage. Jedes gröbere Aufsetzen oder Anecken führt zum Verlust von Schildenergie, ebenso wie die Treffer durch Geschütze, die hie und da zur Verteidigung der Beutestücke aufgestellt sind. Dank Bordkanone habt Ihr aber auch die Möglichkeit zurückzuballern oder den Weg versperrende Hindernisse aus dem Weg zu räumen. Sollten Eure Schilder vollständig abrauchen oder der Treibstoffvorrat erschöpft sein, ist der Auftrag gescheitert. Allerdings müßt Ihr Euch deswegen keine grauen Haare wachsen lassen, Ihr dürft nämlich einen Einsatz ohne Prestige-, Geld- oder Lebensverlust beliebig oft neu starten. Insgesamt sind an die 30 nicht-lineare Missionen in eine sich langsam entwickelnde Geschichte eingebettet, die über Textnachrichten erzählt wird. Das Geld, das Ihr mit der Erfüllung der Bergungsaufträge verdient, dürft Ihr zwischen den Actionsequenzen in den Kauf neuer Waffen, Antriebe oder Schiffe investieren, bzw. müßt Ihr für die Erneuerung der Schilde und das Bunkern von Treibstoff aufwenden. Neben den 15 unterschiedlichen Planeten gibt es im Multiplayermodus noch zwei zusätzliche Arenen, in denen sich bis zu acht Spieler bei einer Partie Deathmatch oder Capture-the-Flag austoben dürfen. *sf*



Diese Schießbude dient der Verfeinerung Eurer flug- und waffentechnischen Fähigkeiten

Minimum: P166, 32 MB, D3D-Karte
Empfohlen: P233, 64 MB, DVD-Laufwerk



Auf manchen Planeten könnt Ihr Relikte vergangener Zivilisationen finden

Name	Lander
Genre	3D-Weltraumaction
Hersteller	Psygnosis
Schwierigkeit	nervend
Preis	ca. 70 Mark
Steuerung	Tastatur, Maus
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	IPX, TCP/IP (8)

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
45%	37%

GRAFIK	72%
SOUND	75%
SPIELTIEFE	31%

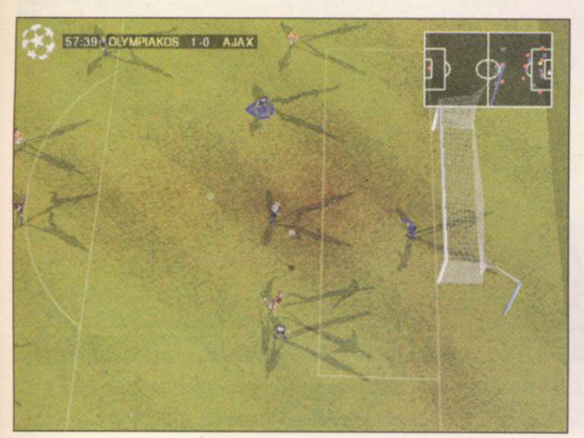
NAJA



Stephan Freundorfer

Ein bißchen erinnert mich dieses Spiel an den 1979er-Automat „Lunar Lander", bei dem man in Vektor-2D ein kleines Raumschiff sicher auf einem Planeten landen mußte und dabei entweder ständig zerschellte oder aus Treibstoffmangel das Zeitliche segnete. Das aktuelle „Lander" wartet zwar mit schickem 3D, verschiedenen Planeten und Feinden, Wettereffekten und extrem coolem Elektrosound auf, in Wirklichkeit ist das Spielprinzip in den 20 Jahren aber auch nicht viel komplexer geworden. Man fliegt Wegpunkte ab, ballert Geschütze oder Blockaden um, manövriert durch Tunnel, wirft über irgendwelchen Kisten den Traktorstrahl an und transportiert diese damit an die Oberfläche respektive in höhere Luftschichten. Die Story mag sich ja ganz nett entwickeln, da sie aber nur mittels Pseudo-Emails und nicht etwa über Cutscenes erzählt wird, kann sie kein bißchen mitreißen. Und dann ist da noch die ekelhaft vertrackte Maus/Tastatur-Steuerung, die auf Dauer noch mehr langweilt als das ziemlich dröge Spielprinzip.

UEFA Champ. League



Auch in „Zeppelin-Perspektive" läßt sich aufs gegnerische Tor anrennen

Jetzt könnt Ihr den Durchmarsch der Bayern stoppen

Während die UEFA noch Abnehmer für die millionenschweren TV-Rechte der aufgeblasenen Champions League des neuen Jahrtausends sucht, fließt zumindest durch den neuen Titel des Publishers Eidos bereits ein bißchen Geld in die Portokasse des Fußballbundes. Als inoffizieller Nachfolger zu World League Soccer 98, in dem Lederfetischisten wegen fehlender Lizenz mit abstrusen Namensneuschöpfungen Vorlieb nehmen mußten, bietet Entwickler Silicon Dreams diesmal die originale Creme de la Creme europäischer Fußballnationen in Wort und Wert.

Kernstück ist natürlich, wie der Name schon sagt, die aktuelle Champions League mit Ihren 24 Spitzenclubs in sechs Gruppen. Als kleines Bonbon für die Historiker unter Euch stehen für freundschaftliche Begegnungen oder individuelle Turniere zusätzlich noch sämtliche originale Siegerteams seit 1960 zur Verfügung. Eine echte Innovation sind die 24 Szenarios, bei denen Ihr mitten in eine laufende Partie hineinversetzt werdet und eine vorgegebene Aufgabe erfüllen müßt. Die Herausforderung reicht dabei von simpel bis beinahe unlösbar, wie z.B. Spartak Moskau innerhalb von 24 Restminuten durch drei Tore zum Sieg gegen Real Madrid zu führen. Vor dem Anpfiff dürft Ihr noch genreüblich über die Toleranz des Schiedsrichters befinden und Auswechslungen, Verletzungen oder Abseits erlauben. Auch Wetterbedingungen, Anstoß-Zeit und Stadion könnt Ihr nach Euren Vorstellungen bestimmen oder aber den realen Verhältnissen entsprechen lassen. Taktische Einstellungen am eigenen Team sind nicht gerade im Übermaß vorhanden, außer Aufstellung und Formation bleibt nur noch die Bestimmung der Manndecker Eurem Sachverstand überlassen.

Im Gegensatz zu vielen Konkurrenzprodukten sind alle Perspektiven im Spiel, die Ihr durch Kombination von Nähe, Höhe und Winkel der Kamera bestimmt, brauchbar und übersichtlich. Gleiches gilt für die Anzahl an Aktionen und die Belegung der Tastatur oder des Gamepads. Mit unterschiedlichen Paß- und Schußvarianten, Sprint und Tacklings sind (fast) alle wichtigen Steuerbefehle vorhanden, Fallrückzieher oder Kopfbälle bereiten nach kurzer Übung keine Probleme mehr und steigern die Torausbeute. Verschiedene Schwierigkeitsgrade lassen sich zwar nicht einzustellen, dafür könnt Ihr zwischen Arcade- oder Simmodus wählen, wobei sich in zweiterem die originalen Stärken und Schwächen der Spieler auf die Mannschaftsleistung auswirken. *sf*

Minimum: P166, 16 MB RAM, 4x CD, 2 MB SVGA
Empfohlen: P266, 32 MB RAM, 8x CD, D3D-kompatibler Grafikbeschleuniger



Die Strenge des Schiris dürft Ihr selbst bestimmen



In der Abwehr bewegt Ihr gleich die gesamte Mauer

Name	UEFA Champions League Saison 1998/99
Genre	Fußballspiel
Hersteller	Silicon Dreams/Eidos
Schwierigkeit	mittel
Preis	ca. 80 Mark
Steuerung	Tastatur, Gamepad
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	an einem Rechner (4)

GUT


Stephan Freundorfer

Was für ein Glück für passionierte Ballartisten am PC! Silicon Dreams hat sich doch glatt die Kritik an World League Soccer 98 zu Herzen genommen und diesmal richtig spielbaren und flotten Action-Fußball auf die Beine gestellt. Der gesalzene Schwierigkeitsgrad – das größte Problem des Vorgängers – wurde durch die Vereinfachung der Steuerung und eine Verbesserung der Team-KI auf ein, auch für Gelegenheitszocker noch erträgliches Maß reduziert. Dank guter Handhabung, flüssigem Gameplay und originaler Euro-Liga-Atmosphäre gebührt UEFA Champions League der Titel des Vizemeisters vor Konkurrenten wie Actua Soccer 3 oder Viva Football. Daß Ihr mit FIFA 99 trotzdem in einer ganz anderen Klasse spielt, liegt an diversen kleinen Mängeln. So sind die mageren taktischen Optionen nur über unhandliche Menüs einstellbar, die Grafik ist zwar solide, aber keineswegs brillant und – ein wirklich ärgerlicher Mangel – es fehlt ein Kommando zum Wechseln des gerade aktiven Spielers.

SPIELSPASS

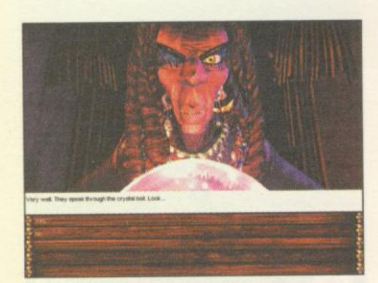
SOLO	MULTI
78%	79%

GRAFIK	78%
SOUND	72%
SPIELTIEFE	40%

Redjack

Potzblitz und Klabautermann – Kaperfahrer nehmen Kurs auf Schatzinsel!

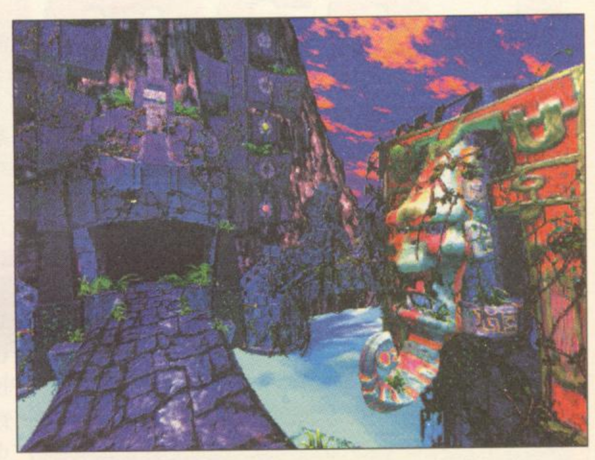
Unter der heißen karibischen Sonne und in der Morgendämmerung der heraufziehenden Neuzeit: Britische Freibeuter plündern im Dienste Ihrer Majestät spanische Goldgaleonen. Redjack ist einer dieser holzbeinigen Kerls, und am Ende seiner Laufbahn, so scheint es, lächelt ihm Fortuna noch einmal kräftig zu, raubt er doch den Schatz seines Lebens. Leider kommt das besagte Ende der Laufbahn allzuschnell, aber Jack gelingt es noch, die Reichtümer zu verstecken – nur die Überlebenden seiner Mannschaft wissen davon. Nur...? Nun, wie auch immer, 17 Jahre später übernimmt der Spieler die Verantwortung für das Schicksal des jungen Nicholas Dove, der auf irgendeine seltsame Art in die damaligen Geschehnisse verwickelt ist – ohne es zu wissen, versteht sich. Doch noch jemand teilt diese mißliche Lage – ein erbarmungsloser Gegner folgt der Spur der beiden...



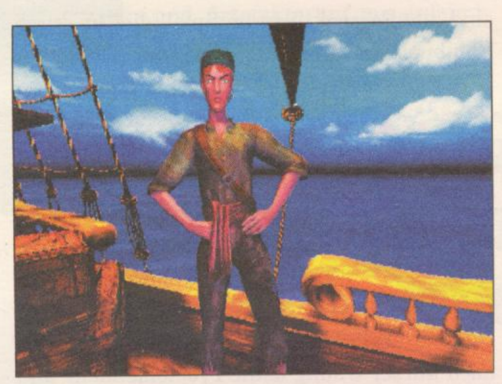
Unterhaltungen spielen sich per Multiple Choice ab



Die Freiheit ist zum Greifen nah!



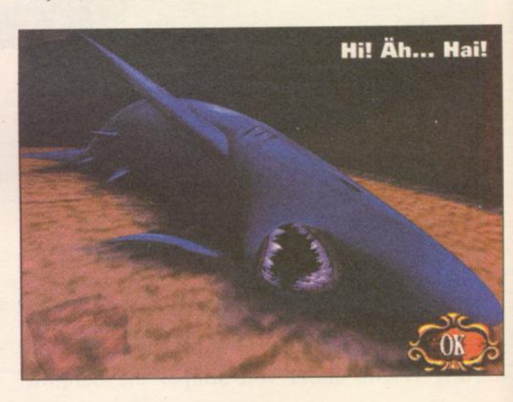
Quietschbunte Südseegeheimnisse auf hellblauem Plastikplanen-Wasser



Dieser Schiffsjunge ist natürlich ein Schiffsmädel – alles weitere ergibt sich daraus wie von selbst...

Im Stile der frühen Multimedia-Adventures (technisch gesehen) läuft Nick auf vorberechneten Bahnen durch die dreidimensionalen Render-Landschaften; an den Endpunkten seiner „Schritte" kann er sich stufenlos drehen und nach oben oder unten schauen. Dabei wirken die jeweiligen Räume nicht ganz so typisch hochglanzgelackt, wie man es vom Rendering-Verfahren kennt, sondern ein bißchen wie gemalt. Action-Einlagen sollen das Geschehen auflockern, und Gespräche mit wirklich einmal vorbildlicher Sprachausgabe nehmen breiten Raum ein. Trotz deutlicher Schwächen bei der grafischen Präsentation strahlt das atmosphärisch dichte Abenteuer einen exotischen Reiz aus. *jn*

Minimal: P200, 16 MB RAM, 8x CD, 70 MB HD
Empfohlen: P266, 32 MB RAM, 12x CD



Name	Redjack
Genre	Grafikadventure
Hersteller	Cyberflix/THQ
Schwierigkeit	leicht
Preis	ca. 90 DM
Steuerung	Maus/Tastatur
Besonderheiten:	Einige Programmteile werden erst während des Spiels auf die HD kopiert
Spiel	englisch, deutsch in Planung
Anleitung	englisch, deutsch in Planung
Multiplayer	–

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
71%	–%

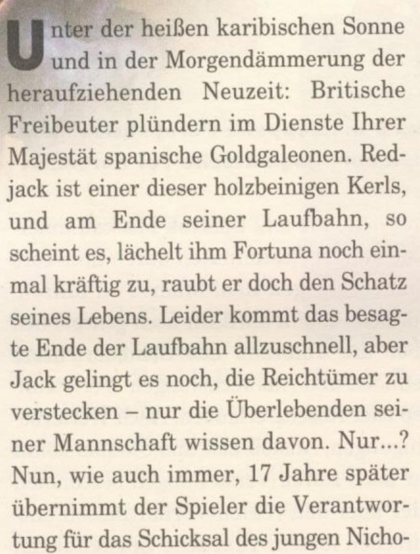
GRAFIK	68%
SOUND	88%
SPIELTIEFE	50%

GUT



Joe Nettelbeck

Eins steht mal fest: Dieses Spiel hat allein mehr Atmosphäre als manch andere Titel im Dutzend! Dazu trägt neben der abenteuerlichen Story vor allem die begnadete Sprachausgabe bei – nach menschlichem Ermessen kann die angekündigte deutsche Version in diesem Punkt eigentlich bloß schwächer werden! Wenn der Titel nur nicht auf der anderen Seite so viele Entgleisungen zu verkraften hätte: Über die oft eigenwillige Farbgebung mag man ja noch streiten können, über die armseligen Animationen nicht. Und bei Items, die unverrückbar in der Luft hängenbleiben, wenn man sie in den Screen stellt (sogar wenn sich die Umgebung quasi „unter" ihnen bewegt), fallen die Augen dann vollends in Ohnmacht. Schließlich darf auch der Sinn der zwar abwechslungsreichen, aber meist eher stümperhaften Actionsequenzen bezweifelt werden, ganz zu schweigen von fummelig zu bedienenden Puzzles wie dem Edelsteinrätsel auf der Tropeninsel. Und doch, selten hat mich ein Spiel so, nun, sagen wir „bezaubert" wie „Redjack"...



Commandos
Im Auftrag der Ehre

Nachschlag zu Eidos' Echtzeittaktik-Highlight

Die spanische Company Pyro Studios, die mit „Commandos: Hinter den feindlichen Linien" einen der letztjährigen Verkaufsschlager für Eidos entwickelte, kreierte inzwischen neues, ziemlich knackiges Futter für taktisch veranlagte Freizeit-Generäle. Obwohl als Mission-Pack deklariert, entpuppt sich „Commandos: Im Auftrag der Ehre" jedoch als eigenständiges Produkt. Der Vorgänger muß also nicht wertvollen Speicherplatz auf der Festplatte belegen, damit Ihr die insgesamt acht neuen Einsätze spielen könnt.



Auf einem Flughafen in Neubrandenburg müssen wir Düsenjäger-Prototypen der Luftwaffe zerstören

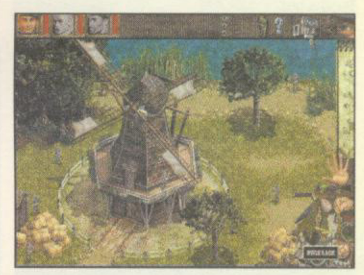
Eure Einheit besteht wieder aus den bekannten Protagonisten. Da der Schwierigkeitsgrad der Missionen generell sehr anspruchsvoll ausgefallen ist, haben die Charaktere zusätzlich zu ihren individuellen Fähigkeiten ein paar neue Tricks auf Lager. So kann Sergeant Jack O'Hara Gegner nicht nur hinterrücks mit dem Messer meucheln, sondern Ahnunglose auch mit den Fäusten bewußtlos schlagen. Wurde ein benommener Scherge mit Handschellen gefesselt, könnt Ihr ihn kontrollieren und beispielsweise dazu zwingen, seine Kameraden abzulenken oder Fahrzeuge zu steuern. Allerdings darf der Blickkontakt zu dem manipulierten Gesellen nicht abbrechen, denn sonst schlägt der verdutzte Befehlsempfänger Alarm. Frenchy, der Spion, führt jetzt einen Kleiderbügel mit sich, um erbeutete Uniformen knitterfrei aufzubewahren. Außerdem befindet sich neben der Giftspritze auch noch ein Fläschchen Äther in seinem Gepäck. Sam, der Fahrer, stockte dagegen sein Waffenarsenal um ein Gewehr und eine Keule auf. Um patroullierende Widersacher abzulenken, können Eure Jungs nun obendrein Steine werfen oder eine zuvor aufgeklaubte Zigarettenschachtel zu ihrem Vorteil nutzen. Plaziert Ihr nämlich die Glimmstengel im Sichtbereich eines Soldaten, verläßt dieser seinen Posten und hebt das Räucherwerk auf.

Abgesehen von neuen Feinden (den Angehörigen der gefürchteten Gestapo), trefft Ihr bei zwei Missionen aber auch auf Verbündete, eine holländische Widerstandskämpferin und einen jugoslawischen Partisanen, deren Leben dann von Eurem taktischen Geschick abhängt. Wie beim Vorgänger können die neuen Aufträge auch gemeinschaftlich im Multiplayer-Modus ausgeführt werden, wobei jeder Mitspieler das Kommando über ein Mitglied der Squad erhält. *cis*

Minimum: P133, 32 MB RAM, 4x CD, ca. 150 HD
Empfohlen: P233 MMX, 64 MB RAM, 8x CD



Frenchy hat sich die Uniform des Wachmanns angeeignet



In Holland müssen wir wichtige Dokumente erbeuten

Name:	**Commandos: Im Auftrag der Ehre**
Genre:	Echtzeittaktik
Hersteller:	Pyro Studios/Eidos
Schwierigkeit:	hoch
Preis:	zirka 60 Mark
Steuerung:	Tastatur, Maus
Spiel:	Deutsch
Anleitung:	Deutsch
Multiplayer:	bis 5; TCP/IP

SUPER

Pyro Studios setzt mit diesem standalone Mission-Pack das faszinierende Spielkonzept von „Hinter den feindlichen Linien" konsequent fort. Überzeugte bereits der Vorgänger mit einer ansprechenden Grafik, so wurde die visuelle Komponente für die neuen Einsätze nochmals verfeinert. Das Gameplay war zwar schon beim ersten „Commandos" enorm ausgereift, doch die Entwickler haben sich bei den neuen Missionen tatsächlich noch gesteigert. So abwechslungsreich und motivierend die Aufträge auch sein mögen, so wird der Titel vorzugsweise Hardcore-Taktiker ansprechen. Bei Genreneulingen könnte sich dagegen schnell Frustration bemerkbar machen, denn trotz zweier unterschiedlicher Schwierigkeitsgrade ist „Im Auftrag der Ehre" außerordentlich knifflig ausgefallen. Immerhin relativiert sich dadurch der etwas mager erscheinende Umfang von lediglich acht Szenarien. Jede Mission ist eine Herausforderung und es werden garantiert einige sehr lange Nächte vergehen, bevor man auch den letzten Auftrag meistern konnte.

Chris Peller

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
85%	83%

GRAFIK	82%
SOUND	76%
SPIELTIEFE	68%

You Don´t Know Jack 2

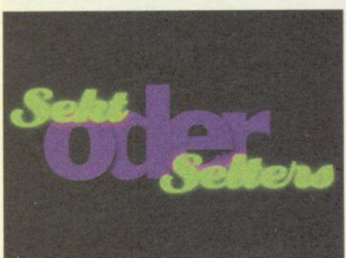
Die Quizshow auf dem heimischen PC geht in die zweite Runde und übertrumpft sich selbst



Geschmackssichere Fragekategorien fordern Euer Vorstellungsvermögen heraus

Eine Quizshow? Ohne mich! Ich finde diese Unsäglichkeiten schon im Fernsehn sooo langweilig! So oder ähnlich dürfte der durchschnittliche Computerspieler auf ein entsprechendes (unmoralisches?) Angebot reagieren. Aber das sollte er sich nochmal gut überlegen, denn „You Dont Know Jack" war schon im ersten Teil der perfekte Partyspaß und eine knallharte Persiflage auf überflüssige Fernsehshows in einem. Jetzt setzen die Macher der deutschen Version (im Geburtsland des Quizfernsehens, den USA, gibt's schon vier Jack-Fortsetzungen) zum zweiten Schlag an. Dieser fällt auch prompt um einiges härter aus. Kein Wunder, bei Autoren von u.a. Titanic-Ruhm. In jeder Hinsicht: Waren schon im Teil Eins knackige Fragen aus den Randbereichen des Allgemeinwissens und schlüpfrige Vieldeutigkeiten in Rätselform eine unschlagbare Kombination, so legt der Nachfolger noch ein paar Pfund drauf. Fragekategorien wie „Lustige Spiele mit Pornoköniginnen" oder „Technische Revolutionen & Gähnende Langeweile" lassen die Gehirnwindungen qualmen und strapazieren gleichzeitig das Zwerchfell. Ihr wählt wieder aus über 800 irrwitzigen Fragekategorien (was dem Quiz eine beachtliche Langzeitspielbarkeit verschafft) und werdet dazu mit Sprichwörterreimen, Tierstimmenraten, flotten Dreiern, Sekt oder Selters und dem berüchtigten Jack Attack traktiert. *fe*

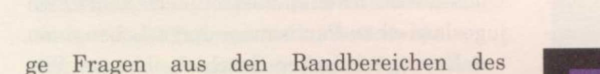
Kentnisse in fortgeschrittener Simpsons-Wissenschaft werden vorausgesetzt







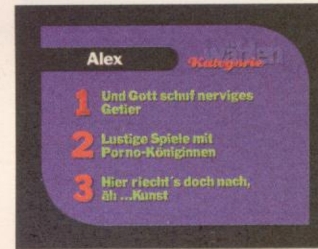




Spezielle Quizformen erfordern Blitzreaktionen und Reimfähigkeiten oder quälen Euch mit einem Gastmoderator

Minimum 486/66 8MB RAM, 30 MB HD, 2x CD
Empfohlen P 60, 16 MB RAM

Name	You Don´t Know Jack 2
Genre	Quiz
Hersteller	Take2
Schwierigkeit	schwer
Preis	ca 90 Mark
Steuerung	Tastatur
Spiel	deutsch
Anleitung	deutsch
Multiplayer	Hotseat, bis 3



Wählt selbst unter je drei unmöglichen Kategorien

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
75%	80%

GRAFIK	45%
SOUND	71%
SPIELTIEFE	49%

GUT

Fritz Effenberger

Für ein schnelles Spielchen oder einen langen lachfreudigen Partyabend kann ich „You Dont Know Jack 2" genau wie seinen Vorgänger wärmstens empfehlen. Allein vor dem Bildschirm ist es schon ganz nett, aber erst zu zweit, zu dritt oder in reihum wechselnder Besetzung kommt so richtig Laune auf. Eine Warnung: Hier ist wirklich Vorbildung gefragt, und nur Berufsintellektuelle werden kaltlächelnd und blitzschnell zwischen Chymus und Isthmus unterscheiden. Glücklicherweise (für alle anderen) ist nur ein Teil der Fragen an exotischen Wissensgebieten orientiert. Im Grunde genügt die ausgeprägte Fähigkeit zur Querdenkerei und die Bereitschaft, Geschmacksgrenzen einmal pauschal fallen zu lassen. Wer gerne mit Zwei- und Mehrdeutigkeiten jongliert oder ein Herz für Supertriviales hat, liegt hier richtig. Dann allerdings ist das simple Spielprinzip um den ewig quasselnden Dampfmoderator Jack, seinen geschäftigen Assistenten Cookie und die unbeschreiblich bescheuerten Werbeblöcke zwischen den Spielchen ein echter Brüller.

Die Siedler III - Mission CD



Mit dem Editor könnt Ihr umfangreiche Karten erstellen

Gerade wenn man denkt, man habe seine Siedler im Griff, sorgt Blue Byte für eine neue Herausforderung

Die Gütersloher hatten uns ja wirklich eine ewige Zeit auf den dritten Auftritt der beliebten Knollnasen warten lassen. Doch was lange währte, wurde letztendlich doch noch gut, und sowohl Presse als auch Spieler nahmen „Die Siedler III" Ende letzten Jahres mit großer Begeisterung auf. Vom Erfolg beseelt und einem kleinen Zusatzverdienst nicht abgeneigt, schiebt Blue Byte nun flinker als erwartet eine Missions-CD nach, gerade rechtzeitig für alle Aufbau-Enthusiasten, die bereits sämtliche Karten der Urversion durchgezockt haben.

Auch die neuen Missionen sind wieder in je eine Kampagne für jedes der drei Völker eingeteilt, und abermals wird das Ganze durch eine Hintergrundgeschichte umrahmt, wenngleich sie diesmal nur durch Text-Briefings und nicht über „lustige" Zeichentricksequenzen erzählt wird. In Ermangelung berauschender Getränke sind im Olymp sämtliche Orgien abgesagt und daher haben die Götter nichts Besseres zu tun, als ein bißchen mit den Sterblichen herumzualbern. Durch Sintfluten wird die Langeweile bekämpft und so strandet jeweils ein Schiff samt römischer, ägyptischer respektive asiatischer Besatzung an fernen Gestaden, um sich in je acht Missionen wieder in die Zivilisation zurückzusiedeln. Dabei gilt es aber nicht nur, alle ethnischen Gruppen außer der eigenen platt zu machen, die zu erfüllenden Aufgaben gestalten sich erfreulich vielfältig. So müßt Ihr Verbündete mit Eisen unterstützen, Steinkreise erobern, Weinlager der Konkurrenten plündern oder Tempel errichten, um Euch die Götter wohlgesonnen zu machen. Letztlich geht es, wer hätte etwas anderes gedacht, den himmlischen Herren sowieso nur um Geistliches in Form von Bier, Wein oder Schnaps.

Habt Ihr die zeitaufwendige Kampagne irgendwann bestanden, dann dürft Ihr Euch noch an je zehn weiteren, unzusammenhängenden Einzel- und Mehrspielerkarten versuchen. Außerdem bekommt Ihr auf der Missions-CD noch einen Level-Editor spendiert, mit dem sich individuelle Siedler-Szenarien entwerfen lassen. Ein bißchen Übung und die Lektüre des Online-Handbuchs vorausgesetzt, dauert es nicht lange, Karten in den Größen von 256x256 bis 768x768 mit Land und Leben zu erfüllen. *sf*

Minimum: P100, 32 MB RAM, 4x CD
Empfohlen: P166, 32 MB RAM



Eure Verbündeten wollen mit Waffen unterstützt werden

Name	Die Siedler III Mission CD
Genre	Add-On
Hersteller	Blue Byte
Schwierigkeit	mittel bis schwer
Preis	ca. 30 Mark
Steuerung	Tastatur, Maus
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	IPX, TCP/IP

GUT



Stephan Freundorfer

Zumindest was den Anspruch an Können und Erfahrung mit den Siedlern anbelangt, knüpft der Missions-Silberling nahtlos an die Vollversion an. Ihr solltet schon ein gutes Weilchen mit den Knuddel-Männchen und all ihren Gebäuden und Fähigkeiten gespielt haben, um Euch an die neuen Kampagnen zu wagen und nicht zu schnell gefrustet das Handtuch zu schmeißen. Begeisterte und geübte Aufbau-Simulanten bekommen aber viel Spiel für ihr Geld, mit den drei Kampagnen, all den neuen Karten und dem Level-Editor als Dreingabe sind etliche kurze Nächte garantiert (was beim Editor allerdings auch daran liegt, daß wieder nur ein Online-Handbuch verfügbar ist). Eines ärgert mich aber doch etwas und führt auch dazu, daß ich das Produkt für Volltreffer-unwürdig halte: Im Gegensatz zu den Add-Ons zu Commandos oder Starcraft, die neben Zusatzmissionen auch deutliche Neuerungen in Gameplay und Grafik beinhalteten, ist bei der Siedler-Erweiterung – abgesehen von dem Editor – alles schon mal da gewesen.

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
81%	81%

GRAFIK	86%
SOUND	82%
SPIELTIEFE	75%

Blaze & Blade

Fußkrank auf den Spuren von „Final Fantasy VII“ und „Hexplore“





So also sehen die Menüscreens aus

Name	Blaze & Blade
Genre	Iso-Rollenspiel
Hersteller	T&E Soft/ Conspiracy/THQ
Schwierigkeit	Spiel: mittel, Steuerung: extrem
Preis	ca. 80 DM
Steuerung	Tastatur/Joypad
Spiel	deutsch
Anleitung	deutsch
Multiplayer	bis zu 4 Spieler simultan an einem Rechner



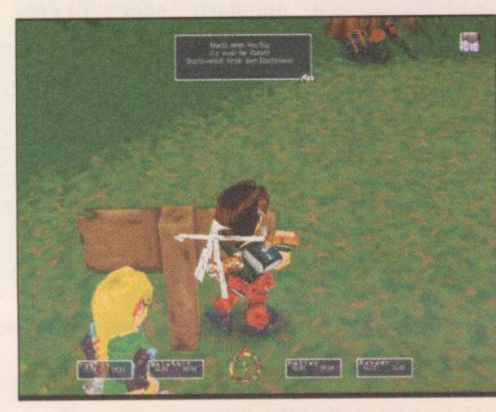
Es war einmal ein Zauberland, in dem die Magier sich damit vergnügten, Dämonen zu beschwören, die ihnen zu Diensten sein mußten – bis es eines Tages eine blutige Dämonenrevolution gab. Seitdem liegt die ganze Gegend in Schutt und Asche, nur ein paar mutige Abenteurer plündern noch ab und zu die prall mit Schätzen gefüllten Ruinen.

Aus dieser eher leidlich inspirierten Vorgeschichte haben die Hersteller ein japanophiles Iso-3D-Rollenspiel mit gemäßigter Kopffüßler-Grafik gestrickt, das man sich als Mischung aus „Hexplore“ und „Rage of Mages“ vorstellen kann.



Manche Lichteffekte sind in der 3Dfx-Version ja schon ganz nett

Ihr geht also mit vier Partymitgliedern in die verschiedenen Missionen hinein, deren Reihenfolge von Eurem Gutdünken abhängt. Im Extremfalle können alle vier Helden von menschlichen Mitspielern simultan gesteuert werden, ansonsten dirigiert man einen der Fantasy-Archetypen, während der Computer die anderen am Hals hat. Grafik und Sound locken wirklich niemanden hinter dem Ofen hervor, dennoch hätte es bis hierher noch ein passables Spielchen werden können. Leider kam den Herstellern die Steuerung dazwischen – umständlich, unübersichtlich, verwinkelt und mauslos, wie sie ist. In der Redaktion streiten wir uns darum, ob nun das Pad oder die Tastatur das größere Grauen verkörpert. Ich persönlich komme mit letzterer besser zurecht, was allerdings nicht viel heißen will.



Herumstehende Tafeln kann man lesen...

Erwähnt werden sollte neben der ungewöhnlichen Save-Technik (es muß für jede Figur einzeln gespeichert werden) aber unbedingt das extreme Respawn-Tempo der Monster, das vor allem dann Hirnsausen verursacht, wenn man gerade mal wieder mit der Handhabung tödliche Zweikämpfe ausficht... *jn*

Minimal: P133, 24 MB RAM, 4x CD, 10 MB HD
Empfohlen: P200, 32 MB RAM, 8x CD, 3D-Beschleuniger

HILFE!



Joe Nettelbeck

Wenn man dazu gezwungen ist, sich mit dem Teil zu befassen, dann stellt man nach einer geraumen Weile fest, daß es gar nicht sooo verheerend ist. Aber der PC wird derzeit von etlichen meisterhaften Rollenspielen bevölkert (z.B. von „Hexplore“, um nur eines zu nennen, das dem aktuellen Prüfling etwas ähnelt). Was sich THQ also davon verspricht, diese überflüssige Playstation-Transformation (eine richtige Konvertierung mit Maussteuerung ist es ja nicht) auf den Markt zu werfen, bei der man vor allem mit der Handhabung und dann erst mit den Monstern kämpft, wird mir ewig ein Rätsel bleiben. Der normale PC-Rollenspieler jedenfalls wird vielleicht einen Blick auf das Spiel werfen (falls überhaupt) und dann seinen Kumpels raten, die Finger davon zu lassen! Eine gewisse Existenzberechtigung hat „Blaze & Blade“ noch wegen der ungewöhnlichen Multiplayer-Option, aber Hand aufs Herz: Es ist schon schwer genug, **einen** Menschen dazu zu prügeln, sich mit dem Programm abzugeben, und dann gleich vier...???



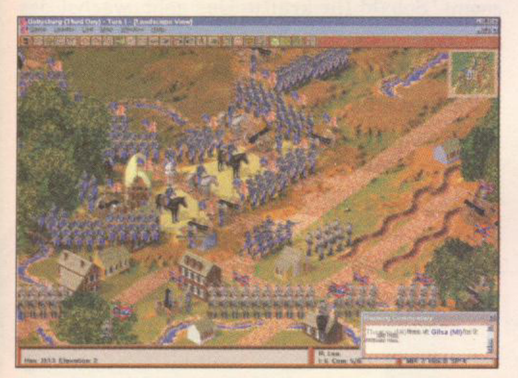
North vs. South

Der große amerikanische Bürgerkrieg aus der Sicht von Interactive Magic

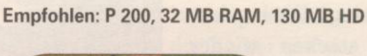
Ein kurzer Blick auf's Schlachtfeld (in nebenstehenden Screenshots) zeigt gestandenen Strategen und eifrigen Power-Play-Lesern: Hier fand ein Zeitsprung statt. Von den großen Schlachten der Antike rund um die Herren Alexander, Caesar und Hannibal entführen uns die Hexfeldspezialisten bei Erudite in das dunkle Kapitel nordamerikanischer Selbstzerfleischung. In den USA noch immer nicht verarbeitet, ermöglicht die traumatische Welle von „Civil-War"-Spielen uns Europäern zumindest die Variante eines früh-modernen Landkrieges auf dem Bildschirm – vergleichbar mit den Abenteuern Napoleons und Friedrichs des Großen. Musketenbewaffnete Infanterie mit Bajonetten und Säbeln, Kavallerie, die zum Schießen besser absitzen sollte, und Artillerie, die sich gerade zum Direktbeschuß feindlicher Linien mit kleineren Bowlingkugeln eignet. Kurz: die beschaulichen, guten alten Zeiten. Eure Aufgabe ist es, ganz wie in anderen Hexfeld-Wargames auch, unbelastet von aller Ressourcenwirtschaft und ohne echtzeittypischen Reaktionszwang, Runde für Runde die Truppenteile und Generäle über den Küchentisch der Ehre zu schieben. Alle Truppenteile unterstehen einzelnen Generälen, die dann auch nacheinander gezogen werden. Die bekannte historische Palette von Bull Run über Antietam bis Gettysburg und Five Forks bietet reichhaltige Gelegenheit für großangelegte Vorgaben, in zwei Kampagnen (Union und Konföderierte) und einzelnen Gefechten. *fe*



Große Schlachten der Neuzeit: der amerikanische Bürgerkrieg



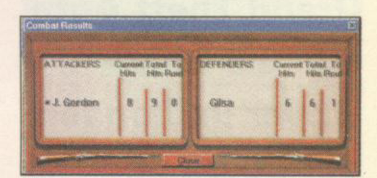
Gettysburg, die Entscheidungsschlacht



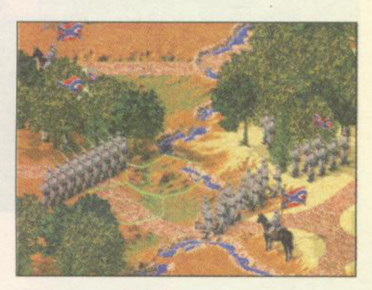
Minimum: P 166, 16 MB RAM, 50 MB HD, 4x CD, 1 MB SVGA-Grafik
Empfohlen: P 200, 32 MB RAM, 130 MB HD



Die beklagenswerten Opfer des inneramerikanischen Bruderzwistes



Die Gefechtsauswertung inclusive Moralpegel der Truppe



Gezogen wird im Sechseck

Name	North vs South
Genre	Rundenstrategie
Hersteller	Erudite/Imagic
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	ca 90 Mark
Steuerung	Maus
Spiel	englisch
Anleitung	englisch
Multiplayer	bis 40, Modem, LAN

GUT

Fritz Effenberger

Das ist ja nun wirklich kein prickelndes Thema mehr – aber bitte... Warum kommt eigentlich keiner auf die Idee, den 30-jährigen Krieg zu versoften? Das böte den Vorteil unzähliger Schlachtenszenarien, vieler wechselnder Konfliktparteien, gelegentlicher Zufallserscheinungen wie Pestilenz und Hungersnot – naja, auf dem wichtigen amerikanischen Markt fiele ein so „exotisches" Thema sicher durch. Zurück zu Imagic: North vs South ist solide Arbeit, die schon im Altertum bewährte Erudite-Engine wurde nochmals überarbeitet und mit hübscheren Animationen versehen – seht mal den Artilleristen beim Nachladen ihrer Feldschlangen zu. Gerade für altgediente Hexfeldgeneräle beinhaltet das komplexe System von Moralpunkten, Stoßkraft des Angriffs und die Verteilung auf einzelne Truppenführer eine ordentliche Spieltiefe. Sehr eigenwillig der Multimodus: Hier kann jeder beteiligte General auf dem (Hex-)Feld von einem anderen Mitspieler gesteuert werden. Das kann andererseits ausufern – bis zu 40 Mitspieler.

SPIELSPASS

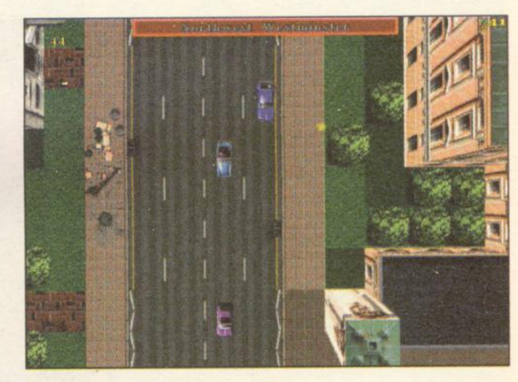
SOLO	MULTI
66%	67%

GRAFIK	63%
SOUND	57%
SPIELTIEFE	59%

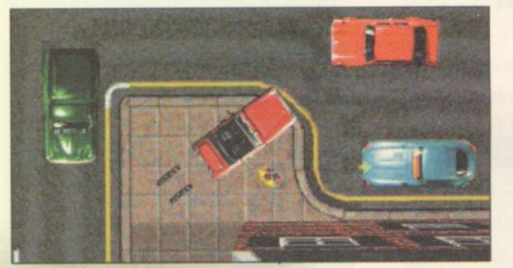
GTA London 1969

Nach dem Funk-Trip durch die USA setzt Euch Grand Theft Auto nun als Gang-Driver im London der 60er ein: Beat it!

Böse Buben brauchen brutale Boliden: Ohne skrupellose Profi-Fahrer kommt das beste Syndikat nicht aus. Und Grand Theft Auto (GTA) verwandelt seit anderthalb Jahren harmlose PC-Freaks in gewaltbereite Straßenrowdys. So auch im Mission-Pack „GTA London 1969". Spielprinzip und Grafikengine blieben unverändert, so daß sich dieses Spiel unter DOS und Windows identisch „fährt". Wie gehabt, ergeben sich dadurch die alten Schwächen: Die Spielfigur läßt sich an Engstellen nur mühsam in die gewünschte Richtung dirigieren, gezielte Schüsse bedürfen eines gehörigen Trainings an der Tastatur und die Autos bleiben wieder gerne an Hausecken und dünnen Pfosten hängen. Eure Aufträge gehören zum üblichen Repertoire einer kriminellen Organisation: jede Menge Fahrzeuge stehlen, heiße Schlitten überführen, unerwünschte Subjekte um die Ecke bringen, Kurierfahrten, Informanten treffen, Fahrzeuge stoppen, Autobomben zum Ziel kutschieren oder ganz banal den Fluchtfahrer spielen. Dabei gibt es auch witzige Einlagen, zum Beispiel als Stuntman, der per Motorrad von einem Hausdach zum nächsten springt. Die London-Missionen stecken wieder voller Mini-Aufträge, Secrets und Boni. Dazwischen gibt es sogar kleine Cutscenes voller merkwürdiger Dunkelmänner, die Euch einschüchtern sollen. Die altehrwürdige City of London wird aus der Vogelperspektive dargestellt, wobei sich die Kamera bei Fußgängern und langsamer Fahrweise dicht heranzoomt. Sobald Ihr kräftig Gas gebt, wächst der Kartenausschnitt. Abgesehen von Union Jack und Big Ben-Geläute bietet London schwarze Cabs, rote Busse (auch als Cabrio), Minis in allen Outfits und vor allem natürlich das Linksfahrgebot. Hinzu kommen urbritische Autos – von häßlichen Lieferwagen über die wesentlichen Jaguar- und Rover-Modelle bis hin zu den typischen MG- oder Morgan-Roadstern. Die englischen Bobbys toben nicht ganz so schießwütig durch die Stadt, sind dafür aber zäher in der Verfolgung. Zu Fuß entkommt man ihnen kaum. Und per fahrbarem Untersatz am besten wieder durch die Garagen, die mit Hilfe von Schnelllackierung und Nummernschilderwechsel die Spur verwischen. Da der Sound zu den wesentlichen Vorzügen von GTA gehörte, tönt der Beat der 60er Jahre durch die Straßen der City... *rm*



Bei hohem Tempo gibt´s die Vogelperspektive



Gib Gummi mit Drift & Powerslide





Name	GTA London 1969
Genre	Action
Hersteller	Rockstar Games/Take 2
Schwierigkeit	schwer
Preis	ca. 50 Mark
Steuerung	Tastatur, Gamepad
Spiel	englisch (dt. geplant)
Anleitung	(englisch (dt. geplant)
Multiplayer	(8) LAN

Minimum: P166, 16 MByte RAM, 80 MByte HD, 4x CD
Empfohlen: P233, 32 MB RAM, 3Dfx-Karte, Soundsystem

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
76%	74%

GRAFIK	62%
SOUND	82%
SPIELTIEFE	43%

GUT

Ralf Müller

Gib Gas, gib Gas, ich will Spaß! Ja, der GTA-Beat geht wieder sofort ins Blut. Dieses Quasi-Rennspiel dunkelster Couleur lebt vor allem von seiner Musik. Verbunden mit der Großstadt-Geräuschkulisse und dem nicht abreißenden quirligen Verkehr ergibt sich ein Gangsta-Feeling, das sonst nur Rapper und Dunkelmänner spüren mögen. Die Stadtgrafik allerdings gehört längst zu den dringendsten Sanierungsfällen des britischen Empires, denn in VGA-Auflösung droht Augenkrebs. Mit 3Dfx-Support und in höchster Auflösung (800x600 x 32K Farben) wird die städtische Raserei optisch erträglich – sofern Euch das ständige Zoomen nicht auf den Magen schlägt. Spielerisch lassen sich keine Innovationen entdecken, was von einem Add-On-Paket auch nicht unbedingt zu erwarten war. Außerdem lebt GTA vom reinen „take a seat and have fun"-Prinzip. Also schnappen wir uns einen Mini oder MKII und brausen ein paar halsbrecherische Runden durch den Linksverkehr. Beat it!

Viva Fußball

Der Titel deutet es an: Totgesagte Softwarehäuser leben länger

Seit Virgin Interactive durch den Abgang der Firma Westwood zum Konkurrenten Electronic Arts die zugkräftigsten Spieletitel im Programm verloren hat, geht bei dem englischen Konzern alles drunter und drüber. Anders ist es wohl auch nicht zu erklären, daß urplötzlich ein testfähiges Fußballspiel des hauseigenen Teams Crimson auftaucht, von dem bisher nicht mehr als eine winzige Notiz im Internet zu finden war.



Links seht Ihr den neuartigen Doppelklick-Balken

Bei Viva Fußball stehen alle Mannschaften, die von 1958 bis 1998 an Weltmeisterschaften teilgenommen haben, im Angebot. Insgesamt sind das über 1000 Teams samt Originalkicker, mit denen Ihr zu beliebigen freundschaftlichen Phantasiepaarungen, Qualifikationsspielen oder den Finalrunden selbst antreten könnt. Doch nicht nur die Kader entstammen dem dicken Lexikon der Fußballgeschichte, auch die zehn Leistungswerte jedes Teammitgliedes orientieren sich an den realen Vorbildern. Sollte ein Spieler eine längere Karriere in der Nationalmannschaft gehabt haben, so werden auch seine, sich mit dem Alter verändernden Fähigkeiten berücksichtigt. Wie im Retro-Modus von „Frankreich 98" versetzen Euch die Begegnungen von 1958 und 1962 auch anhand der Grafik – durch antike Sportklamotten und fehlende Farben – in die Vergangenheit zurück; zusätzlich wird bei den historischen Partien das jeweils akkurate Regelwerk verwendet.

Strategische Finessen sucht Ihr bei Viva Fußball allerdings vergeblich, außer bei der Formationswahl und der Zusammenstellung der Elf vor dem Spiel hat der Trainer in Euch nichts zu tun. Dafür dürft Ihr während der Partie durch ganze neun belegte Gamepad-Buttons den Polygonsportlern eine Vielzahl Aktionen entlocken. Verschiedene Schuß- und Paßvarianten lassen sich in ihrer Stärke durch die Dauer des Tastendrucks bestimmen, zusätzlich dürft Ihr rennen, den Gegner mit einem Heber austricksen, Grätschen oder mit dem Keeper in einer Panikaktion gen Ball joggen. Viel Übung vorausgesetzt, läßt sich das Leder auch via Kopfball oder Fallrückzieher im Netz versenken. Neu ist die Ausführung von Freistößen und Ecken: Höhe und Richtung bestimmt Ihr zwar wie üblich mittels Steuerkreuz, Wucht und Drall des Abschlags wird aber wie bei einer Golfsim über das Timing beim Knopfdruck bestimmt. Zudem bleiben, während Ihr Euch den Ball zurechtlegt, Freund und Feind nicht wie angewurzelt stehen. Wie in Realität laufen die Kicker auf der Suche nach einer guten Position auf dem Rasen hin und her. Auf Kommentatoren verzichtet Viva Fußball völlig, dafür dröhnt steter Jubel und ein paar Sprachfetzen der Spieler aus dem Boxen. *sf*

Minimum: P133, 32 MB RAM
Empfohlen: P200, 64 MB RAM, D3D-kompatibler Grafikbeschleuniger


Trainieren dürft Ihr in beschaulicher Umgebung



Ergebnisse zeitgleicher Partien werden aktuell eingeblendet

Name	Viva Fußball
Genre	Fußballsimulation
Hersteller	Virgin Interactive
Schwierigkeit	schwer
Preis	ca. 80 Mark
Steuerung	Tastatur, Gamepad
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	an einem Rechner (4)

GEHT SO

Stephan Freundorfer

Hoppla, genauso überraschend wie das plötzliche Auftauchen von Viva Fußball war auch der gute erste Eindruck des Spiels. Die Partien gestalten sich rasant und spannend, es stehen angenehm viele Aktionen zur Verfügung, und an unterschiedlichen Teams herrscht wahrlich kein Mangel. So positiv das Spiel aber auch anfänglich anmutet, nähere Betrachtung und längere Beschäftigung zeigen ziemlich schnell Mängel und Grenzen auf. Da gibt´s zum Beispiel keinerlei taktische Optionen während der Partie oder nur ausgesprochen magere Trainingsmöglichkeiten (nur mit dem kompletten Team kann geübt werden). Auch scheint mir beim Passen ein bißchen zu häufig der Zufall mitzuspielen, selbst bei viel Übung läuft der Ball oft ganz anders als man will bzw. er sollte. Zuletzt ist da noch der saftige, nicht einstellbare Schwierigkeitsgrad, der nur durch die Wahl eines lächerlichen Gegners auf normales Maß reduzierbar ist. Normalos bekommen viel Frust, geübte Digi-Kicker eine ziemlich knackige Herausforderung fürs Geld.

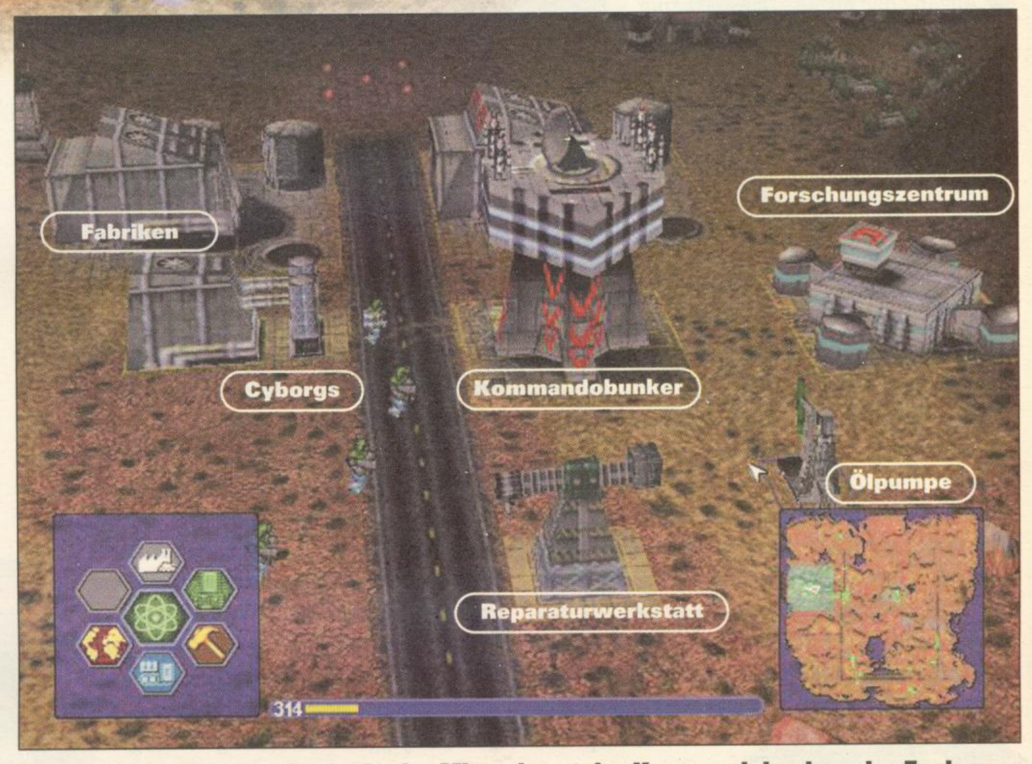
SPIELSPASS

SOLO	MULTI
64%	64%

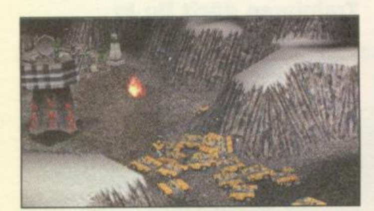
GRAFIK	67%
SOUND	62%
SPIELTIEFE	37%

Warzone
Echtzeitsprung in

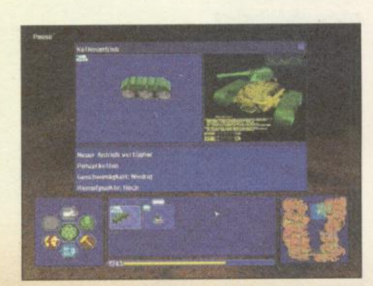
Exzellentes Gameplay auf grundsolider Basis – Pumpkin Studios als neue strategische Hoffnungsträger



Eine typische Warzone-Basis. In der Mitte thront der Kommandobunker, der Euch zu Radaraufklärung und Fahrzeugdesign verhilft, umgeben von einer Gruppe Cyborgs. Rechts unten die Ölpumpe, darüber das verbesserte Forschungszentrum. Unten Mitte: die Reparaturwerkstatt. Links Cyborg- und Fahrzeugfabriken. Der Verteidigungsring liegt weiter außen und ist deshalb nicht im Bild.

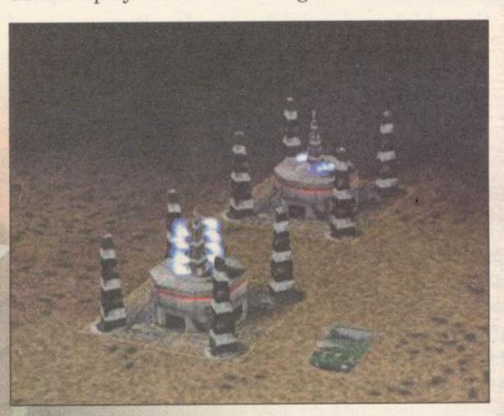


Hier hat der klassische Rush funktioniert. Eine Gruppe billiger Radpanzer hat den Opponenten kalt erwischt.



Zu allen Erfindungen und Technologien sind während des Spiels Informationen abrufbar

Schon die ersten Bilder und die Liste der Features ließen im letzten Herbst die Warnlichter aufblinken: Warzone 2100 versprach etwas Besonderes zu werden. Nicht nur die konsequente Beschleunigergrafik mit extra gefältelter Landschaftsgestaltung, sondern auch das zu erwartende Gameplay mit bisher nicht gesehener Kontrolle über Produktion, Forschung, Konstruktion und Gefechte waren ein Grund für gespannte Erwartung. Nachdem wir Euch im letzten Monat schon anhand der spielbaren Betaversion von den Grundzügen der Warzone-Welt unterrichtet haben, legen wir nun die Testversion unters Elektronenmikroskop. Umso intensiver blicken wir ins molekulare Kristallgitter dieses (wieder mal) postapokalyptischen Schlachtengemäldes, da wir in Kürze hintereinander drei hochklassige SciFi-Panzerschlachtspiele erwarten dürfen: Warzone 2100, Earth 2150 und C&C Tiberian Sun.



Möge die Kraft mit Euch sein! Da ein Kraftwerk von max. vier Ölpumpen versorgt wird, war schon ein zweites nötig.

Der Kollaps

Die Chronik des Zusammenbruchs ist schnell erzählt: Im Jahr 2050 kollabiert die NATO aufgrund nationalistischer Unruhen in Europa, 2075 setzen Terroristen erstmal Nuklearwaffen ein, die Cyborg-Technologie der synaptischen Verbindungen wird erforscht. 2077 brechen innerasiatische Kriege zwischen der Mongolei, Korea und China aus. 2080 wird die NASDA (North American Strategic Defence Agency) gegründet, Verteidi-

VOLLTREFFER POWER PLAY VOLLTREFFER

2100
die Apokalypse

gungssatelliten sollen ab 2082 den Kontinent vor Angriffen schützen. 2085 kommt es bei einem Routinetest zu einer Fehlfunktion. Atomraketen steuern die Metropole der Erde an. Der unkontrollierte Atomkrieg beginnt. Das NASDA-System versagt ebenso bei der Abwehr. Die Erde fällt für Jahre in den nuklearen Winter. Nur wenige überleben, eine Gruppe siedelt sich in einer Militärbasis im Nordwesten der ehemaligen USA an. Im Jahr 2100 startet dort das Projekt zur Wiedergewinnung verlorengegangener Technologie und zum Wiederaufbau der zerstörten Erde. Immer noch ist die Frage offen: Wie konnte das geschehen? War es Zufall oder Fehlversagen?

Die Alpha-Basis

Bei so wenigen überlebenden Fachkräften ist es nicht verwunderlich, daß Ihr als erfahrene Strategiespieler sofort engagiert werdet und auf dem Posten des Alphateam-Commanders landet. Ihr sollt, genau wie die Teams Beta und Gamma, Außenposten im zerstörten nordamerikanischen Kontinent errichten, nach verlorengegangener Technologie forschen und vorlaute Zeitgenossen im Zaum halten. Letzteres wird nahezu eine Hauptaufgabe, da sich überraschenderweise eine große Zahl von Schrottsammlergemeinschaften etabliert haben, die mit Euch um jedes Stückchen erhaltener Technik kämpfen. Das ist um so bitterer, da Ihr zu Anfang nur über Vierradfahrzeuge mit einfachen, schwachen Maschinengewehren verfügt.



Selbst auf die geliebten Massenschlachten müßt Ihr nicht verzichten

Damit ist es nur unter Schwierigkeiten möglich, die Scavenger zurückzudrängen und die begehrten, raren Ölquellen in Euren Besitz zu bringen. Diese nämlich halten die Nachkriegswirtschaft in Schwung: aus dem geförderten Öl wird in den Kraftwerken Energie erzeugt. Und ohne Strom sagen Eure Fabriken, Forschungszentren und Reparaturwerkstätten keinen Pieps. Beherztes Vorgehen wird aber belohnt: Ab und an finden sich in den Basen der Schrottpiraten neben dicken Ölfässern auch Artefakte, Überbleibsel aus der guten alten Zeit. Daraus werden im Forschungszentrum neue Erkenntnisse gewonnen, die zu Gebäude-Upgrades, neuen Waffen und Fahrzeugtypen führen. Hier öffnet sich bereits eine neue Dimension des Echtzeitstrategiegeschehens. Das übersichtliche, auf- und zuklappende Diplay, das Ihr bis dahin für Produktion und Forschung benutzt habt, verschafft Euch nun weitere Möglichkeiten. Ihr könnt die vorhandene Technik, sprich Waffe, Chassis und Antrieb, frei kombinieren und individuelle Systeme erschaffen. Das führt trotzdem nicht ins Chaos, da nur eine Handvoll Gehäuse (später auch Cyborg-Infanterie, Hover und Senkrechtstarter) mit drei Antriebsweisen (Rad,

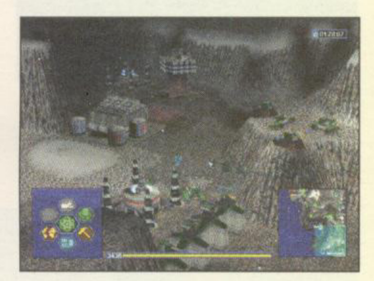
PRIMÄRES MISSIONSZIEL

Dieses Gebäude ist Ihr primäres Missionsziel.
Suchen und erforschen Sie sämtliche Artefakte

Das Missionsziel: Dieses Gebäude enthält wertvolle Geheimnisse

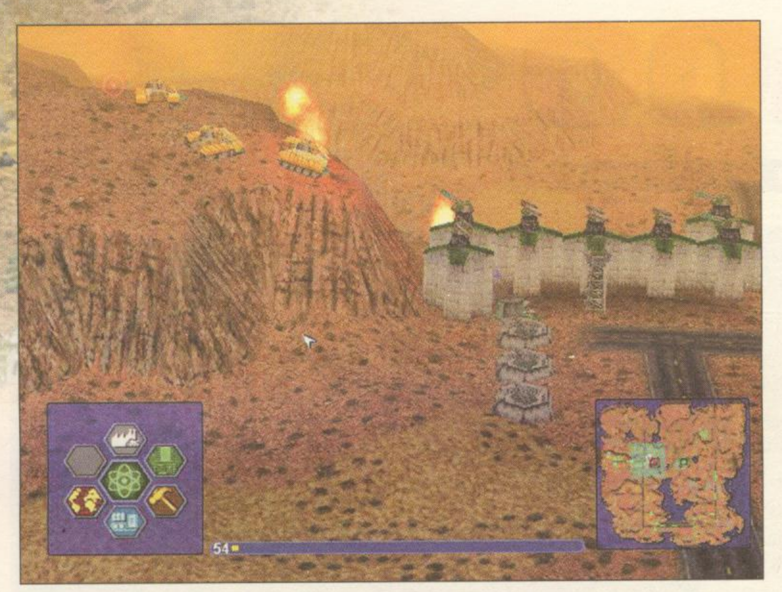


Die zweite Kampagne: Die Ruinen der Großstadt sind mit feindlichen Truppen bevölkert

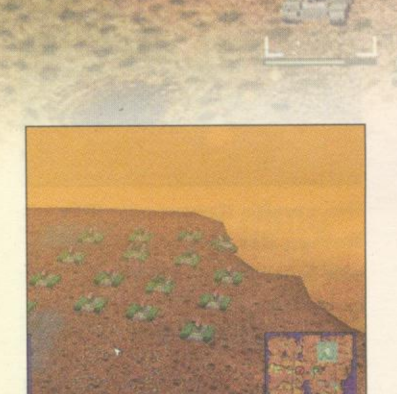


Die dritte Kampagne: In den Rocky Mountains rieselt weihnachtlich der Schnee, gekämpft wird um so härter

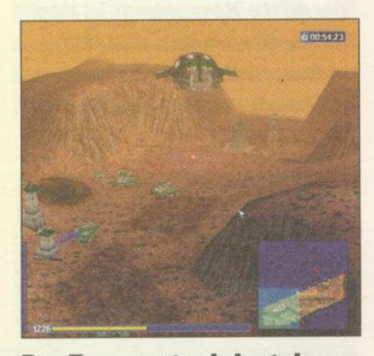
Der Auswertungsbildschirm am Ende jeder Mission zeigt die gebauten und verlorenen Gebäude und Einheiten und die Erfahrungsstufen der Units



Eine funktionierende Verteidigungsstellung. Da immer wieder feindliche Panzergruppen vom Hügel aus den Eingang unserer Basis beschießen, sorgen mehrere Geschütztürme und drei Mörser in Verbindung mit einem Radar für Ordnung. Ein LKW in der Mitte repariert automatisch alle Schäden



Unsere Raketenpanzer besetzen einen strategisch wichtigen Hügel



Der Transporter bringt den dringend benötigten Nachschub aus unserer Hauptbasis

Halbketten, Ketten) und meistens etwa einem Dutzend Ausrüstungen zu kombinieren sind. Baufahrzeuge (LKW), Reparatur- und Radarwagen unterstützen das strategische Wirken. Die Hauptlast liegt auf den verschiedenen MGs, Kanonen und der Artillerie. Durch die liebevoll detaillierte Engine seht Ihr jedes Geschoß auf gerader oder gekrümmter Bahn fliegen, gerade ein konzertierter Mörserbeschuß ist ein freizeitmilitärischer Augenschmaus. Ihr werdet immer wieder Gefechtspausen haben, die sich zur Anwendung von neuen Erkenntissen und der Konstruktion noch besserer Waffen eignen.

Fly-Out

Kaum ist das unmittelbare Gebiet um die Basis gesichert, treffen verschlüsselte Nachrichten aus dem Hauptquartier im sicheren Bergversteck bei Euch ein. Ein Transporter bringt bis zu zehn Eurer kampferprobten Units an einen neuen Einsatzort. In der Regel müßt Ihr dort höchstens ein paar Verteidigungsanlagen aufstellen, das lästige wiederholte Basenbauen, wie wir's aus älteren Spielen dieses Genres kennen, entfällt also. Reparaturfahrzeuge und -werkstätten sind unverzichtbar, da sie den Verschleiß von erfahrenen Einheiten verringern. Mit jedem Abschuß eines Gegners steigt das Erfahrungslevel und macht das betreffende Fahrzeug (bzw. Cyborg, VTOL, etc.) kampfstärker und wertvoller. Veralten solche Units, dann werden sie von Euch verschrottet und ihr Wert geht auf neugebaute über. Deshalb lohnt es auch, immer ein Reparaturfahrzeug mitzuführen oder das Verhalten der Einheiten auf „Rückzug bei schwerem Schaden" zu stellen, um mit der Zeit möglichst erfahrene Streitkräfte zu besitzen. Im Verlauf dieser Ausflüge ins Niemandsland sammelt Ihr immer mehr Technologie auf, mitunter erst nach zermürbenden Schlachten unter Zeitdruck. Manche der Missionen unterliegen dem Diktat der unerbittlich tickenden Uhr. Diese neuen Waffen und Defensivmittel müssen mit Hochdruck angewendet werden, da auch die eigene Basis immer wieder das Ziel von Angriffen wird. Euer Herumschnüffeln in der Postapokalypse ruft nämlich finstere Geheimgesellschaften auf den Plan, die es sich fortan zum obersten Ziel machen, weiter ungestört zu bleiben. Richtet Euch also schon mal auf raffinierte Luftlandeangriffe mit eindeutig überlegenem Gerät ein. Die richtige Balance von Abwehranlagen und sowohl schnellen als auch schweren Truppen



Bei Angriffen kommt es auf geschickte Kombination von indirekter Artillerie und schnell feuernden Geschützen an



Gegen diese erdrückende Übermacht kann die feindliche Basis nicht bestehen



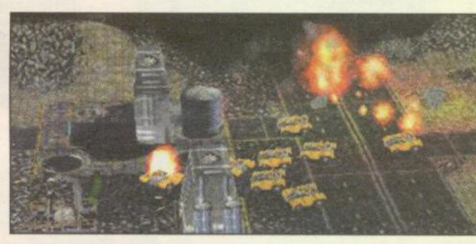


Die Belohnung: Der Sieger im Multiplayermatch darf sich über ein Feuerwerk über seiner Basis freuen

sorgt aber für klare Verhältnisse. Zwischendurch melden sich auch die anderen beiden Teams und versorgen Euch mit Geheimdienstinformationen oder weiteren Entdeckungen. Ihr werdet immer wieder Ausflüge unternehmen, um dort wichtige Artefakte zu erbeuten. Jedesmal, wenn sich das Theater im eigenen Haus abspielt und die eigene Basis zugänglich ist, müßt Ihr im Rahmen der Möglichkeiten an Mauern und Abwehrgeschütze denken. Wilder Bau von Fabriken und Forschungszentren führt dagegen zu Problemen, da nur begrenzte Energie zur Verfügung steht, abhängig von der Zahl Eurer Ölfelder und Kraftwerke. Auch fern der Heimat stehen über das Display alle Forschungs-, Produktions- und Konnstruktionsoptionen offen, so daß Ihr mühelos gleichzeitig kämpfen, Nachschub produzieren und die erbeuteten Technologien erforschen könnt.

Die Verschwörung

Im Verlauf der zweiten und dritten Kampagne werden immer neue Hinweise gegeben. Die verschiedenen Opponentengruppen scheinen einem gemeinsamen Plan zu folgen, der auf unseligste Weise mit dem Kollaps und dem grandiosen Versagen der NASDA verknüpft ist. Was zu Anfang als Jäger-und-Sammler-Mission begann, entpuppt sich nun als Schlacht von globalen Ausmaßen, besonders, als schwere Waffen ins Feld geführt werden, die sogar eine zweite weltweite Katastrophe möglich erscheinen lassen. Näheres wird natürlich hier nicht verraten. Egal, ob in der Offensive auf Transportmissionen oder in der Defensive bei der Sicherung der eigenen Basis, Ihr werdet Euch Dank des ausgereiften Displays schnell zurechtfinden. Auch die bewegliche Kamera ist nach kurzer Eingewöhnung eine große Hilfe, freies Drehen, Zoomen und Kippen des Winkels zum Boden verschaffen Euch immer neue Perspektiven. Auf überflüssige Features wurde verzichtet, trotzdem bietet Warzone 2100 geradezu ausufernde Varianten für Solo- und Multiplayerpartien. Die Grafik ist im Ganzen gesehen ein Grund zur Freude, gerade das Scrollen und Drehen verläuft butterweich, Einheiten bewegen sich realistisch und reagieren deutlich auf Bodenunebenheiten. Durch die erstklassige Bedienbarkeit finden sich auch Anfänger schnell zurecht. Berufsspieler können auf eine Unzahl an KI-Features und Automatisierungen zurückgreifen, die schon in Total Annihilation zu mitunter absurd komplexen Schlachten geführt haben. *fe*



Ein beherzter Angriff kann die gegnerische Verteidigung wegfegen

Minimum: P 166, 32 MB RAM, 75 MB HD, 8x CD, 2 MB SVGA-Grafik
Empfohlen: P 233, 16x CD, Beschleunigerkarte D3D oder 3dfx

Name	Warzone 2100
Genre	Echtzeitstrategie
Hersteller	Pumpkin/Eidos
Schwierigkeit	mittel
Preis	ca 90 Mark
Steuerung	Maus, Tastatur
Spiel	deutsch
Anleitung	deutsch
Multiplayer	bis 16, alle Optionen

SUPER

Fritz Effenberger

Warzone 2100 ist jetzt schon ein Klassiker. Kaum ein Strategiespiel hat in letzter Zeit so viel an Innovation eingebracht – obwohl es sich um das altbekannte Thema der Panzerschlachten mit Infanterie- und Luftunterstützung handelt. Die Kampagnen sind ausgewogen, immer passiert etwas Neues, obwohl Ihr die Basis nur einmal aufbaut und bei Bedarf erweitert. Forschung und Einheitenkonstruktion gehen dank des exzellenten Displays leicht von der Hand – ein echter Geniestreich. Übersichtlichkeit ist Trumpf, auch wenn das Spiel gerade in den hohen Missionen eine Unzahl an Optionen bietet und deshalb eine enorme Spieltiefe erreicht. Ein Fest für Hardcorestrategen. Aber auch Einsteiger werden behutsam in die Kunst der Warzone-Bedienung eingeführt. Vielfältigste Strategien sind möglich, von der klassischen waffenstarrenden Festung bis zum kombinierten Luft-Boden-Rush, keine Supereinheiten verderben die Spielbalance. Lohnt sich denn jetzt noch das Warten auf Westwoods Command&Conquer Tiberian Sun?

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
91%	93%

GRAFIK	86%
SOUND	87%
SPIELTIEFE	82%

Imperia
Kontinentales

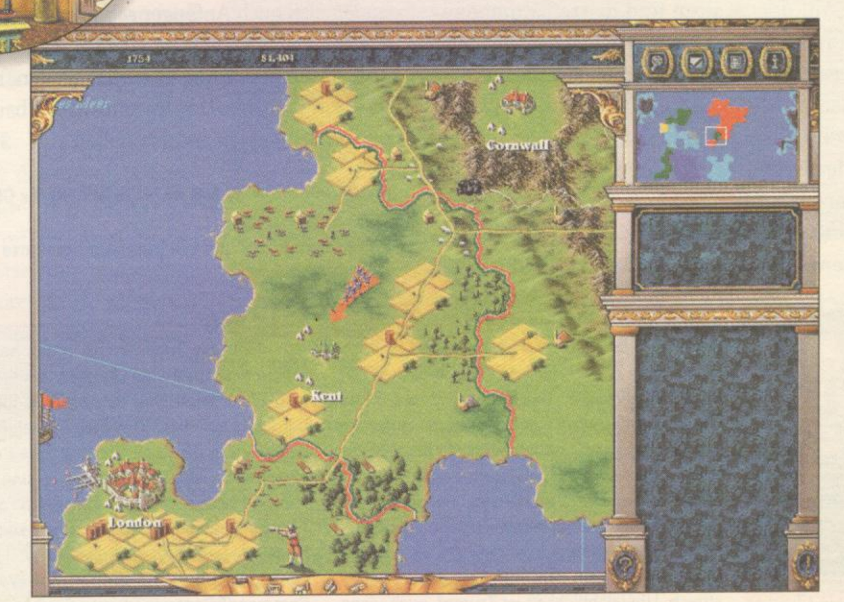
Die Lehren des Freiherrn von Clausewitz in Reinkultur. SSI greift die Epoche der Eroberer mit frischen Kräften an.

Ob man dieses Strategiespiel genauso in Westpoint zu Lehrzwecken heranziehen wird wie die grundlegenden Abhandlungen des preußischen Militärtheoretikers, bleibt abzuwarten. Dagegen dürft Ihr schon bald eigene Erfahrungen mit der Ära der Kolonisalisierung machen. SSI bzw. das Entwicklerstudio Frog City haben Lehren aus dem zwar einzigartigen, aber dennoch umstrittenen Imperialismus gezogen und im zweiten Teil für Konsequenzen gesorgt. So ziemlich alles, was Tester und Spieler zu bemeckern hatten, wurde bereinigt. Endlich leuchtend kräftige Farben vom Bildschirm, die Bedienung der Industriescreens wurde entschieden vereinfacht, die Endeckung der neuen Welt kommt als weitere Dimension hinzu, Transport geschieht nahezu automatisch, und das Spielgeschehen startet bereits im 17. Jahrhundert und gibt Euch mehr Zeit zur Entfaltung. Dazu kommen Zufallsereignisse wie Mißernten, friedensstiftende Ehen der Königshäuser, Epidemien und die Unwägbarkeiten der Spionage. Wieder kontrolliert Ihr von Anfang an eine der Großmächte, die auf einer zufallsgenerierten Landkarte von anderen Großmächten und den kleineren Nationen der alten Welt umgeben ist. Ihr entwickelt mit Hilfe Eurer Spezialisten das eigene Imperium und später auch die Kolonien. Der Ingenieur baut Straßen (später auch Schienenwege), Häfen und Forts, der Baumeister errichtet Farmen, Minen, entwickelt Wald, Pferdezucht und Plantagen. Ihr benötigt also nur noch zwei Figuren zur Landesentwicklung. Ihr werdet zusätzlich Kaufmann und Spion ausbilden. Der eine erwirbt wertvolles Land in Übersee, der andere hält Euch über die genaue Heeresstärke der Gegner auf dem Laufenden und beschleunigt listig den Fortgang der heimischen Wissenschaften. Neue Technologien erwerbt Ihr nicht mehr durch schlichten Kauf, sondern durch Investition in die Forschung über eine gewisse Zeit hinweg. Die Herstellung wird nun von vier Gruppen von Arbeitern besorgt: Landarbeiter, Lehrlinge, Gesellen und Meister

Im Namen der Wissenschaft!


Hört, Ihr Leut' und laßt Euch sagen...


Es geht doch nichts über eine ordentliche Kriegserklärung



Liebliche Landschaften mit dahinmarschierenden Armeen

lismus 2

Kriegslehrstück



Zum Angriff, Männer! Diese einzelne Kanone sollte kein großes Hindernis für uns sein.



Die Weltkarte mit allen Provinzen und Militäreinheiten

unterscheiden sich durch ihre Produktivität und durch ihren Verbrauch an verschiedenen Luxusgütern wie Zucker oder Zigarren. Die größte Verbesserung gegenüber dem Original liegt aber in der leichteren Bedienbarkeit und gesteigerten Übersichtlichkeit. Vor allem der mausklickintensive Verwaltungsakt Eurer Industrieentwicklung ist einem praktisch verwendbaren Screen mit Schiebereglern gewichen. Dazu können die einzelnen Bereiche – Forschung, Industrie, Transport – an computergesteuerte Minister delegiert werden. Der Spielverlauf gestaltet sich folgendermaßen: Im eigenen Land werden Verkehrswege, Farmen und Minen geschaffen, eines Eurer Schiffe segelt ins unerforschte Nirgendwo, um die Schätze der Neuen Welt zu erkunden, Verträge und Handelsbeziehungen verbessern die Stellung Eurer Nation auf dem schlüpfrigen Parkett der internationalen Diplomatie, und im Stillen wird ein mächtiges Heer aufgebaut. Schon früh kümmert Ihr Euch um Kolonien, die Ihr durch Überredung oder Gewalt erwerbt. Spielziel ist es, mehr als die Hälfte der Provinzen in der Alten Welt zu kontrollieren. Eine Wahl durch das Gouverneurskonzil oder die mühevolle Eroberungs des gesamten Erdballs sind nicht mehr nötig. Durch die Kombination von Aufbau, Industrie, Diplomatie, Erforschung und taktischen, rundenbasierten Gefechten ähnelt Imperialismus 2 am ehesten den Civilization-Spielen. Die Beschränkung auf ein Zeitalter erleichtert dabei durchaus den Einstieg, verschafft aber zusätzliche Spielatmosphäre durch passende barocke Grafik und Musikuntermalung und hält trotzdem durch zufallsgenerierbare Landkarten eine bedeutende Langzeitspielbarkeit bereit. *fe*

Minimum: Windows, P 100, 16 MB RAM, 110 MB HD, 4x CD, 1 MB SVGA-Grafik bzw. Mac, PowerPC, ab System 7.5.3, 16 MB RAM, 110 MB HD, 4x CD, SVGA-Grafik



Das Resümee nach vollzogener Runde. Provinzen wechseln ihren Besitzer



Das Ergebnis einer erbitterten Schlacht



Hier werden große Geschäfte gemacht

Name	Imperialismus 2
Genre	Strategie
Hersteller	SSI/TLC
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	ca. 90 Mark
Steuerung	Maus, Tastatur
Besonderheiten	für Windows und Mac, beiliegende Info-CD
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	bis 6, alle Optionen

GUT



Fritz Effenberger

Na also! Imperialismus 2 ist eine problembereinigte Version des ersten Teils. Veteranen dieser Sparte werden die veränderten Features begrüßen, Neueinsteiger dürften sich sofort wohlfühlen. So ziemlich alle Kritikpunkte wurden berücksichtigt – naja, es gibt immer noch keine echten Seeschlachten, was ich persönlich sehr bedauere. Auch in dieser Version, obwohl sie angenehm flüssig zu spielen ist, macht sich die SSI-typische Philosophie bemerkbar. Man muß sehr genau aufpassen, welche Strategien die Computergegner verfolgen und sich daran orientieren. Viel Platz für individuelle Strategievarianten bleibt dabei nicht. Eine gesunde Mischung aus Industrieentwicklung, Forschung, Koloniehandel und Militärmacht ist es, die allein zum Erfolg führt. Und wer Barockmusik nicht ausstehen kann, hat Pech gehabt. So epochentypisch sie auch sein mag, den postmodernen Menschen kann sie unter Umständen zu einem schnellen Griff ins Optionsmenü treiben.

SPIELSPASS



SOLO	MULTI
84%	82%

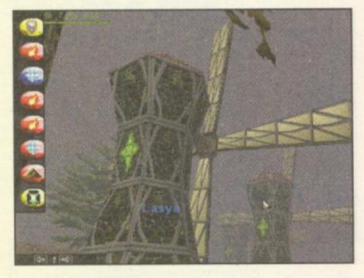
GRAFIK	66%
SOUND	64%
SPIELTIEFE	82%





Nach einer erfolgreichen Betatest-Reihe startete die neue große Online-Herausfoderung

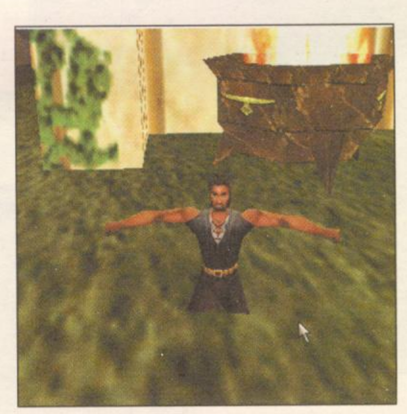
Bisher gab es fuer Rollenspieler nur die altbekannten MUDs (MultiUserDungeon), das altehrwürdige Meridian59 sowie Origins Ultima Online, um online Seite an Seite mit Menschen Abenteuer zu bestehen. UO sprengte die bis dato bekannten Dimensionen. Mit weit über 1000 Spielern pro virtueller Welt und einer Vielzahl an zu erlernenden Fertigkeiten wurde eine neue Form der Multiplayer-Unterhaltung im Genre geboren. Die Entwicklung in diesem Genre geht weiter: Am 16. März startete ein anderer Kandidat, der um die Gunst der Online-Abenteurer buhlt. Everquest unterscheidet sich nicht nur optisch von Origins Konkurrenten. Während es in UO lediglich eine wählbare Rasse, den Menschen, gibt, können Abenteurer aus einer Vielzahl an Völkern auswählen. Insgesamt gibt es 12 darunter beispielsweise Hochelfen, Zwerge, Barbaren, Hochmenschen sogenannte Eruditen, aber auch vermeindlich böse wie Dunkelelfen, Trolle oder Oger. Entsprechend dem System stehen ebenso unterschiedliche Berufsklassen zur Verfügung, wobei zu beachten ist, das nicht jede Rasse auch jeden Beruf ausüben kann. So wäre es beispielsweise undenkbar als „schlechter“ Dunkelelf einen „guten“ Paladin zu spielen. Bei der Namenswahl dürft Ihr die Unterstützung des Programms in Anspruch nehmen. Ein integrierter Namensgenerator hilft bei der Suche eines passenden Namens, der ggf. auch noch von Euch modifiziert werden kann. Gerade in der Fantasy-Literatur gibt es beliebte Namen, die etliche Leute gerne nehmen würden. Um zu vermeiden, daß Ihr plötzlich 20 Namensvettern gegenüber-steht, kann pro Spieleserver jeder Name nur einmal existieren. Bei der Charaktererschaffung prüft der Server, ob Eure Wahl bereits vergeben ist. Bei der Generierung Eures Wunschhelden gibt es in Bezug auf die Kombination Rasse/Klasse und der Verteilung der Stats-Punkte einiges zu beachten. Die genaue Beschreibung würde den Rahmen dieses Artikels sprengen, aber es gibt das Internet und viele gute Seiten (mehr dazu im Kasten), die das mitgelieferte Handbuch in Qualität und Quantität



Bei den Steamfont Mountains stehen u. a. diese gigantischen Mühlen



Ein vorwitziger Enchanter verwirrt Orcs sowie Spieler in der Form eines Zeltes



Dieser Anblick ist symbolisch für etliche Bugs, unter denen die Spieler leiden müssen



Magier können eindrucksvoll auf sich aufmerksam machen

quest
teuer beginnt



Das Orccamp nahe Kelethin wird täglich hart umkämpft



Der Magier bereitet einem flüchtenen Orc eine heiße Überraschung



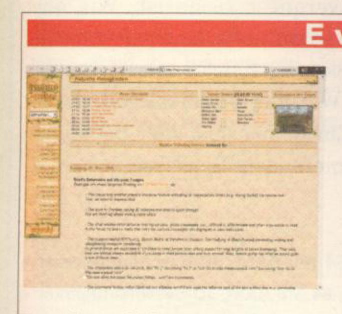
Verdammt! Mediation macht blind!

in den Schatten stellen. Wir empfehlen Euch das ausgiebige Studieren dieser Sites. Nachdem der frisch erschaffende Charakter das Licht der virtuellen Welt erblickt, gilt es zunächst, die passende Gilde zu finden, um sich erst einmal beim Chef vorzustellen. Habt Ihr die obligatorische Aufnahme hinter Euch gebracht, geht Ihr Eurer zukünftigen Haupttätigkeit nach: Dem Kampf! Ohne jegliche Rüstung und mit nur minimaler Bewaffnung wird eine Auseinandersetzung selbst mit einer kleinen Schlange zu einer schweißtreibenden Angelegenheit. Obwohl Ihr selbst nicht viel tun müßt, denn das meiste läuft automatisch ab. Vielmehr ist es der hohe Schwierigkeitsgrad, der Euch sprichwörtlich ins Gras beißen läßt. Bei der Programmierung des Systems wurde großer Wert auf das Kämpfen in der



Direkt zwischen die Beine. Ob Orcs von so einer Attacke beeindruckt sind?

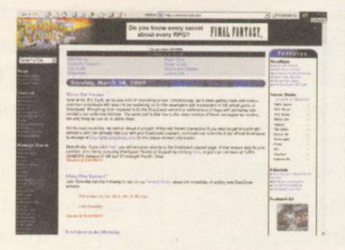
Everquest im Netz



Der derzeit beste deutsche Beitrag wird vom Mystics-Netzwerk angeboten. Neben unzähligen Informationen gibt es auch Foren zum regen Austausch . Die Anlaufstelle für deutsche Spieler :
eq.mystics.de



UO-Spieler werden die Stratics-Seiten bereits kennen. Keine andere Site bietet so viele Hintergrundinformationen. Wer der englischen Sprache mächtig ist, findet dort beinahe alles, was er sucht:
eq.stratics.com

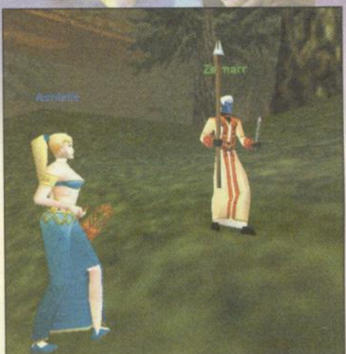


Auch EQVault sollte bei aktiven Online-RPGlern Erinnerungen wachrufen, denn für Origins UO gibt es dazu ebenfalls eine Site. Hier geht es in erster Linie um News von den Spiele-Servern. Zu finden ist diese Seite unter:
www.eqvault.com



Die Stadt der Waldelfen ist eindrucksvoll und eine Reise wert

Trotz in höheren Leveln mächtiger Sprüche ähneln Magier im Nahkampf eher Kanonenfutter



Guides und GMs, erkennbar an dem grünen Namen, sind bemerkenswert hilfreich



In der Höhle rechts wohnen Minotauren, doch irgendwie waren wir nicht willkommen

Gruppe gelegt. Das Spielen ist zwar auch alleine möglich, verlangsamt jedoch die Charakterentwicklung und macht natürlich weniger Spaß. Da die Fähigkeiten pro Klasse nicht grenzenlos sind, ist bei vielen Kreaturen die Zusammenarbeit mit anderen Spielern zwingend notwendig. Ein offensiver Magier beispielsweise ist auf einen Krieger angewiesen, der die Monster auf Distanz hält. Der Kämpfer wiederum benötigt einen Kleriker, der ihn während eines Gefechtes heilt und ggf. vorher mit Schutzzaubern belegt. Egal wie schön es auch immer sein mag, sich schnetzelnd durch die Gegend zu bewegen, ist auf Dauer eintönig. Um



Gruppenkämpfe sind ungemein wichtig

dem entgegenzuwirken wurden unzählige Quests eingebaut. Bei vielen kleinen Abenteuern muß man lediglich einen oder mehrere Gegenstände beschaffen. Größer angelegte Aufträge beschäftigen Euch mit diversen Teilaufgaben. Leider gibt es viele sogenannte „broken Quests", was nichts anderes bedeutet, als daß sie nicht einwandfrei funktionieren. Wie bereits Ultima Online hat auch Everquest noch mit vielen Kinderkrankheiten zu kämpfen. Bereits in der ersten Woche gab es beispielsweise erhebliche Probleme mit den Verbindungen zu den Servern, die auf Kapazitätsprobleme des Serviceproviders, an dem die Server hängen, zurückzuführen waren. Viele Spieler sprechen bereits von einer weiteren Betaphase. Doch die Entwickler arbeiten unter Hochdruck daran, die bekannten Fehler auszumerzen. Es wirkt fast so, als würden viele Anfangsschwierigkeiten erst jetzt auftreten. Dennoch muß man dem Hersteller einen guten Support bescheinigen. Gerade die „ingame"-Unterstützung ist hervorragend. Es ist unter anderem für die Spieler möglich, herauszufinden, ob Gamemaster online sind oder nicht. Eine praktische Funktion, die Origin voraussichtlich nie einbauen wird. Das Interface selbst ist gewöhnungsbedürftig, aber auch konfigurierbar, so daß sich die wichtigsten Kommandos auf vordefinierte Tasten legen lassen. Abschließend bleibt zu erwähnen, daß das Potential von Everquest riesig ist. Wie aber bereits bei Ultima Online ist der Spaß abhängig von der Interaktion der Spieler selbst, was sich auch in unserer Wertung wiederspiegelt, die vor allem das gute Zusammenspiel aller Beteiligten und ein funktionierendem Spielsystem berücksichtigt.

Sir Elric

Minimum: P233, 64 MB RAM, 3D-Beschleunigerkarte
Maximum PII/300, 64 MB RAM, 3D-Beschleunigerkarte



Name:	Everquest
Genre:	Online-Rollenspiel
Hersteller:	Verant/989 Studios
Preis:	ca. 120 DM
	Monatl. 9,89 $, Vierteljährl. 25,89 $
	Halbjährl. 49,89 $
Steuerung:	Maus, Tastatur
Spiel:	Englisch
Anleitung	Englisch
Multiplayer	über 1000

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
–%	86%

GRAFIK	68%
SOUND	79%
SPIELTIEFE	71%

GUT



Maik Wöhler

Den Test zu Everquest zu schreiben, war nicht einfach. Unzählige Features die erwähnenswert sind, differenzierte Rassen und Klassen sowie eine riesige Welt, die mit unterschiedlichen Kreaturen, Flora und Fauna aufwartet. Es ist für uns unmöglich, Everquest in allen wichtigen Aspekten zu besprechen, daraus ließe sich ein Sonderheft machen. Weiteres Problem für uns: Was gestern noch aktuell war, kann morgen schon längst überholt sein. Erst gestern gab es einen Patch, der gewisse Verhaltensweisen bei Monstern änderte. Bis zum Erscheinen dieser Ausgabe kann noch viel passieren. Wir empfehlen Euch deshalb auch, die Internetseiten aufmerksam zu lesen! Für mich persönlich ist Everquest mein neuer Favorit gegenüber UO. Das System ist rollenspielgerechter und fördert die Zusammenarbeit der Spieler. Auch die Präsentation gefällt mir besser. Letztendlich ist es aber eine Frage des persönlichen Geschmacks. Empfehlenswert für Rollenspieler mit Internetanbindung ist es auf jeden Fall.

① ☎ 0180/522 53 00
Mo-Fr 7-20 h / Sa 9-16 h: 0831/57 51 57
② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: http:\\www.gameit.com
④ email: Info@gameit.com
⑤ T-Online: ★Gameit#
⑥ ✉ Game It! - D-87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice
d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht. Keine Gewähr für Preisirrtümer und Druckfehler.

- Bei **Nichtannahme** berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- **Rücksendungen** bitte mit uns vorher absprechen
- **Nachnahmeversand**: DM 9,99 + 3,- Postgebühr, ab DM 180,- frei
- **Vorkasse / Scheck** DM 4,99, ab DM 180,- frei

Preise Stand 11.3.99 *= *noch nicht verfügbar am 11.3.*
N = *Neu im Programm* **P** = *Preisänderung*

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere **österreichischen** Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt, Kosten wie in D.



Game It!

Titel des Monats April: Roller Coaster Tycoon 64,99

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

Knallhart kalkuliert - Unsere TOP 10

Baldur's Gate	69,99
dto. offizielles Add-On	29,99
Civ: Call to Power*	74,99
Die Völker*	69,99
Heavy Gear 2*	79,99
Kurt	64,99
Myth 2	79,99
Pizza Syndicate*	69,99
Starcraft: Broodwar	34,99
Turok 2 dt. oder e.	69,99
Unreal: Tournement*	69,99

PREISKNALLER

nur solange Vorrat reicht!

3D Lemmings	27,99	
3D Ultra Pinball 3	19,99	
7th Guest	12,99	
Abe's Odysee	24,99	
Abenteuer a. d. Legoinsel	29,99	
Addiction Pinball	24,99	
Admiral Sea Battles	19,99	
Airlines	19,99	
Akte Europa	29,99	
Albion Classic	24,99	
Atlantis	29,99	
Babylon 5 Info	19,99	
Backgammon	19,99	N
Battle Isle 2 + Data	22,99	

Game It!-Hotlines
Konsolen-Spiele: **0190 / 873 268 24**
PC-Spiele: **0190 / 873 268 25**
Computer: **0190 / 882 419 33**
Internet: **0190 / 882 418 84**
täglich von 11–24 Uhr
3,63 DM / Min.

Battle Isle 3	24,99	
Battle Zone	24,99	
dto. Levels	19,99	
Beasts & Bumpkins Cl.	29,99	
Betrayal in Antara	19,99	
Birthright	19,99	
Blade Runner e.	39,99	N
Bleifuss 2	24,99	
Bleifuß Fun	19,99	
Bundesliga M.Ch.Pack	29,99	
Carmageddon (USK 12)	24,99	
C & C 1 Megabox*	29,99	
Conquest Earth	19,99	
Creature Shock	12,99	
Cyberstorm	9,99	
Dark Earth	24,99	
Dark Reign	19,99	
Dark Reign Mission	34,99	
Deadlock	24,99	
Der Industriegigant	24,99	
Destruction Derby 2	27,99	
Dethkarz*	29,99	P
Deathtrap Dungeon*	29,99	
Der vergessene Gott*	19,99	N
Diablo*	24,99	N
Diablo: Hellfire	22,99	
Diablo: Diaboli. Tricks	24,99	
Die by the Sword	24,99	
Die by the Sword Mission	29,99	
Die Fugger 2	19,99	
Die große Schlacht je (Ardennen, Gettysburg, Waterloo; Antietam, Shiloh, Bull Run, Prelude to Waterloo, Napoleon in Russia, Age of Sail, Amerika)	**27,99**	
Die Hanse	27,99	
Die Kosmicks*	29,99	
Imperium Galactica	24,99	
Incubation	24,99	
Incubation Mission	29,99	
Indiana Jones 3+4	22,99	
Inline Race	29,99	
Interstate 76	29,99	
I-War	29,99	
John Sinclair*	29,99	N
Joint Strike Fighter	29,99	
Kanaan*	72,99	
KKND Classic	29,99	
King's Quest 7	19,99	
Leisure S. Larry 7	24,99	
Lands of Lore 2*	29,99	
Liberation day	22,99	
Lighthouse	19,99	
Links LS	29,99	
Little Big Adventure 2	29,99	
Lords of Magic Classic	29,99	N
Lords of t. Realm	29,99	
Lucky Luke	27,99	
Master of Orion 2	22,99	
Mayday*	29,99	N
MDK	19,99	
Mechwarrior 2	24,99	
Monopoly	29,99	
Monopoly Star Wars	32,99	
Monster Trucks	27,99	
Monty Pyton: Waste of	19,99	
Myth	29,99	
Nascar 2 + Track Pack	19,99	
Need 4 Speed 2 SE	29,99	
Nihilist	9,99	
Obsidian*	19,99	N
Outpost 1+2	19,99	
Pandemonium 2	29,99	
Pax Imperia*	19,99	N
Perry Rhodan	34,99	P
dazu-Brücke i.d.Unendl.	49,99	
Phantasmagoria 1	27,99	
Phantasmagoria 2 (kein Index)	29,99	
Pinball Classics Vol. 1	29,99	
Pinball Classics Vol. 2	29,99	
Pinball Pack	19,99	
Pirates! Gold	24,99	
Player Manager 2	12,99	
POD Miss. Back to Hell	19,99	
Police Quest SWAT	29,99	
Privateer 2: Darkening	24,99	
Pro Pinball: Timeshock	24,99	
Rayman's World	29,99	
Rebel Assault 1	9,99	
Rebel Assault 2	29,99	
Red Baron 1 Classic	19,99	
Red Baron 2 Classic	24,99	N

D-Info 99 29,99

Resident Evil 1	24,99	
Risiko Win95	29,99	
Road Rash Classic	29,99	
Schleichfahrt	24,99	
Sens. World of Soccer	19,99	
Seven Years War	24,99	
Shanghai 2 Drachenauge	9,99	
Sid Meiers Gettysburg	29,99	
Silent Hunter Comm. Ed.	29,99	
Silent Service 2	9,99	
Sim Copter	19,99	
Sim City Classic	9,99	
Sim Tower	19,99	
Simon 1+2	19,99	
Stadt der verl.Kinder	24,99	
Stars!	19,99	
Steel Panthers 2	24,99	
Stratego	34,99	P
Stunt Driver	9,99	

Gamestar - Leserbefragung 9/98:
Game It! ist der bevorzugte Versender!
(Kein anderer Spieleversender wurde häufiger als Einkaufsquelle angegeben.)
Durchführung der Befragung: wp Research im Auftrag von Gamestar
Unser Kommentar (in aller Bescheidenheit): **Yeeehaaaaa!!!!**

Die Siedler 2 Gold	24,99	
Die Siedler 2 Mission	29,99	
Siedler 2: Die Besiedlung	24,99	
Total verrückte Rallye	22,99	
Dogz 3	29,99	
Dune	12,99	
Dungeon Keeper Gold	29,99	
Earthworm Jim 2+1	22,99	
Ecstatica 2	27,99	
Elisabeth 1 Classic	29,99	
Extreme Assault	24,99	
F1 Grand Prix 2	24,99	
F 16 Fighting Falcon	12,99	
FIFA Soccer Manager	29,99	
Flottenmanöver	24,99	
Floyd	19,99	P
Frogger	24,99	
FX Fighter Turbo	9,99	
Gene Machine	9,99	
Gex 3D	29,99	
Hanse 1480	**29,99**	
Have a N.I.C.E. Day	29,99	
Heavy Gear	24,99	
H.E.D.Z. Win95	34,99	P
Heroes of M&M 2	29,99	
Herrscher der Meere	24,99	
Hexen 2 Portal Praevus	29,99	
Holiday Island	24,99	
Hugo 5	24,99	
Sub Culture	22,99	
Team Apache	22,99	
Teamchef	19,99	
TFX 3 F22	29,99	
The Dig	29,99	
Theme Hospital	29,99	
Tie Fighter	29,99	
TOCA Touring Car*	29,99	
Toonstruck	19,99	
Top Shot	24,99	
Total Annihilation	24,99	
Total Annih. Add-On	29,99	
Total Air War	34,99	N
Transport Tyc+World Ed.	24,99	
Trash It!	9,99	
Trophy Bass 3	19,99	
Trophy Buck*	24,99	N
Ultimate Race pro	24,99	
Uprising Classic	22,99	
War in the Gulf	9,99	
Wargasm*	34,99	N
Wing Commander 4	29,99	
Wing Commander 5	29,99	
Wipeout 2097	27,99	
Worms	24,99	
X-Com - Apocalypse	24,99	
X-Com:Terror fr.t.Deep	24,99	
Z + Expansion Set	24,99	
Zeppelin	9,99	
Zork-Grand Inquisitor	24,99	

Game It! hat die Super-Preise:

Anstoss Gold	49,99
Conquest Earth	19,99
European Air War	49,99
Monkey Island 3	39,99
Trash It!	9,99
Verbal Commander	89,99
Alpha Centauri	79,99
C&C 3	89,99
Lands of Lore 3	79,99
Popolous 3	79,99
Sim City 3000	89,99

Versandkostenfrei!!
Alte Aufträge wurden umgestellt!

Voodoo 2 zum Knallerpreis:
(solange Vorrat reicht)
Guillemot Maxi Gamer V2 8 MB mit Spiel 149,99

Kundenservice groß geschrieben:
1. Bestellen Sie per Servicenummer 0180 /522 53 00
2. Versand im Sicherheitskarton (nicht bei CD Hüllen)
3. Wir geben Preissenkungen sofort weiter ⇨☎
4. Vorbestellungen können Sie jederzeit wieder ändern

CD ROM

101st Airborne	79,99	
3D Ultra Minigolf	34,99	
3D Ultra Deluxe	49,99	
3D Ultra Pinball Turbo Racing	49,99	
500cc	**49,99**	
A-10 Warthog*	79,99	
ACM 1918*	69,99	
Actua Golf 3*	62,99	
Actua Pool*	69,99	
Actua Soccer 3	69,99	
Age of Empire Gold	69,99	
Age of Empire Miss. 2	24,99	
Age of E.german.Offen.	24,99	
Age: More Empires	29,99	
Age: Aufstieg Roms	54,99	
AH 64D Longbow 2	74,99	
Airline Tycoon	34,99	P
Aironauts*	59,99	
Akte Europa	32,99	
Alpha Centauri	79,99	
Anno 1602	69,99	
Anno 1602: Neue Inseln	29,99	
Anstoss 2: Data	19,99	
Anstoss Gold	49,99	
Anstoß 3*	a.A.	
Apache*	74,99	
Apache Havoc	79,99	
Army Men	69,99	
Army Men 2*	74,99	
Armored Fist 2	69,99	
Art of War Vol. 1	79,99	
Ashgan*	74,99	
Asse der Tiefe	39,99	
Asterix & Obelix	37,99	
Atomic Bomberman	54,99	
Attack of Saucerman*	69,99	N
Autobahn Raser	34,99	
Axis & Allies	69,99	
Baldur's Gate	69,99	
dto. offizielles Add-On	29,99	N
dto. Helden & Schurken	19,99	
dto. Bibliothek	29,99	
Baphomets Fluch	19,99	
Baphomets Fluch 2	69,99	
Barrage*	52,99	
Battlespire*	69,99	
Big Race USA	44,99	N
Biing 2*	69,99	
Billiard Nights*	64,99	
Blaze & Blade*	64,99	N
Bleifuss 2 Rallye	49,99	
Bundesliga Man. 98	79,99	
Bundesliga 99	79,99	
Byzantine	69,99	
Caesar 3	79,99	
Caesar Gold	37,99	
Caesar's Fantasy Slots	39,99	
Cart Precision Racing	44,99	
Castrol Honda Superbike	34,99	
Chessmaster 6000	72,99	
Civ: Call to Power*	**74,99**	
Civ 2 Multiplayer	39,99	
Civ 2: Fantastic Worlds	24,99	
Civ2 Unentdeckte Welt	24,99	
Civ 2+Data 1+2+Multi	69,99	N
Cluedo 2	59,99	
Colin McRae Rally	69,99	
Comanche 3.0 Gold	79,99	
Combat Flight Simulator	79,99	
Commandos	79,99	
dto. Im Auftrag d. Ehre*	54,99	
C & C 2 Megabox*	59,99	
Cosmopolitan: My Style*	34,99	N
Creatures 2	69,99	
Cromagnon*	69,99	
D-Info 99*	29,99	
Daikatana*	69,99	
Dark Colony	42,99	
Dark Colony Mission	19,99	
Dark Project	69,99	
Dark Vengance	64,99	
Deo Gratias*	74,99	
Descent Freespace	79,99	
Data hierzu: Silent Threat	29,99	
Delta Force	74,99	
Der Korsar*	74,99	N
Der Verkehrsgigant*	a.A.	
Diablo + Mission*	39,99	N
Die Siedler 3	69,99	
dto. Mission 1*	24,99	
Die Versuchung	74,99	
Die Völker*	69,99	
Discworld 2	37,99	
Discworld Noir*	79,99	
Dodgem Arena*	69,99	
Drakan*	79,99	
Driver*	84,99	N
DSF 98/99 Saison Edition	34,99	
Duckman*	54,99	
Dune 2000	69,99	
Dune 2000: Desert	19,99	
Dungeon Keeper 2*	79,99	
Dynasty General	64,99	
Earth 2140 Gold Pack	34,99	
Earth 2150*	**64,99**	
Eastern Front	74,99	
Elder Scrolls: Red Guard*	64,99	
Eliminator*	69,99	
Emergency	49,99	
Enemy Zero*	59,99	
ESPN Xgames Pro Boarder	74,99	
European Air War	54,99	P
Expert Pool*	69,99	
Excessive Speed	49,99	
Extreme G 2*	77,99	
F1 Racing Sim. 2	69,99	
F 16 Aggressor	69,99	
F 16/Mig 29 Bundle	72,99	
F 22 Raptor	39,99	
Falcon 4.0	69,99	
Fallout 2	77,99	
Fifa Soccer 99	84,99	
Fighter Pilot*	49,99	
Fighter Squadron*	69,99	
Fighting Force	74,99	
Fighting Steel*	**69,99**	
Final Fantasy 7	77,99	
Flanker 2.0*	74,99	N

Playstation & N64 führen wir auch!

Fleet Command*	69,99	N
Flugsim's siehe Sonderfeld		
Flying Nightmares 2*	64,99	
Football 99	49,99	
Formel 1 97	34,99	
Forsaken	49,99	
Frankr. 98 Fußb. WM	42,99	
Fritz 4	39,99	
Future Cop	49,99	
Gabriel Night 1+2+Lösung	34,99	
Galador	39,99	
Gangsters	69,99	
G-Police	84,99	
Global Domination*	69,99	
Gold 5 Topware	39,99	
Golf 99	39,99	
Golf Pro 2	39,99	
Grand Prix 500 CC	69,99	
Grand Prix Legends	79,99	
Grand Theft Auto	39,99	
Grand Theft Auto London	34,99	N
Gran Touring	69,99	
Grim Fandango	79,99	
Gut gemischt*	42,99	
Half-Live dt.	79,99	
Hardwar	69,99	
Hattrick Wins*	69,99	
Heart of Darkness	59,99	
Heavy Gear 2*	79,99	
Heretic 2	79,99	
Heroes Full Fantasy	59,99	
Heroes of M&M 3	74,99	
Hexplore	79,99	
Hugo 6	59,99	
Hugo Gold	39,99	
IF IA Carrier	69,99	
Imperialismus 2*	74,99	N
Incoming	84,99	
Incoming: Subversion	29,99	
Interstate 76 Nitro	42,99	
Interstate 82*	79,99	
Israeli Air Force	74,95	
Jagged Alliance 2*	69,99	
Jazz Jack Rabbit 2+1	59,99	
Jazz Jack R. Mission	19,99	N
Jedi Knight + Mission	59,99	
John Madden NFL 99	79,99	
Judgement Force*	79,99	
Kings Quest 8	74,99	
KKND 2 - Krossfire	59,99	
Knights and Merchants	54,99	
dto. Level CD Topware*	24,99	
Kurt	64,99	P
Lander*	84,99	N
Lands of Lore 3*	79,99	
Legacy of Kain: Soul Raver	79,99	
Leisure S. Larry Casino	47,99	
Le Mans 24*	a.A.	
Lindenstraße	39,99	
Links '99 dt.	74,99	
Live Wire*	49,99	
Lode Runner 2	69,99	
Lord of Magic + Data	64,99	
dto.: Legends of Urak	29,99	
Lords of Realms 2+Siege P.	34,99	N
Luftwaffe Commander*	69,99	
Magic - die Zusammenkunft	57,99	
hierzu: Spells of ...	34,99	
Magic - Duel of Planes	69,99	
Mankind	74,99	
MAX 2	69,95	
Mechcommander	34,99	
Megaman X4	64,99	
Mephisto: Meisterschule	24,99	N
Mephisto: Schredder	24,99	N
Micro Machines 3	34,99	
Might & Magic 1 – 6	79,99	
Might & Magic 7*	74,99	
Monkey Island 1+2	22,99	
Monkey Island 3	39,99	
Monster Truck M.2	59,99	
Moto Racer 2	79,99	
Motocross Madness	69,99	
Motor Mash*	49,99	
Myst Special (1+2)*	74,99	N
Myst 2 (Riven)	69,99	
dto. Auf DVD*	74,99	N
Myth 2	79,99	P
Myth 2 US*	74,99	
Nascar Revolution*	79,99	
Nascar 99	34,99	N
NBA Live 99	79,99	
Need 4 Speed 3	79,99	
Newman Haas Racing	69,99	
NFL Blitz*	79,99	
NHL 99	79,99	
N.I.C.E. 2	69,99	
N.I.C.E. 2 Tune Up*	29,99	N
Nightlong	74,99	
North vs. South*	74,99	
O.D.T.	79,99	
Oddworld: Abe's Exodus	64,99	
Off Road Challenge	69,99	
Official Formula One Racing	79,99	
Outcast*	69,99	
Outlaws	34,99	
Panzer Commander	74,99	
Panzer General 3D	34,99	
Panzerelite*	79,99	N
PC Games Cheats 3	24,99	N
P.R. Die verbotene Stadt	34,99	
Pharao	64,99	
Pinball Arcade*	89,99	
Pizza Syndicate*	69,99	
Police Quest Swat 2	69,99	
Populus - The 3rd	79,99	
Power Chess 2	87,99	
Powerslide	74,99	
Premier Manager 99	69,99	
Pro 18 Golf*	79,99	
Prof. Sports Car Racing	72,99	
Puma Street Soccer*	74,99	
Quest for Glory 5*	79,99	
Rage of Mage	89,99	
Rail Road Tycoon 2	74,99	
RR Tycoon 2 Mission	34,99	N
Data hierzu	29,99	
Rainbow Six	69,99	P
Rainbow Six: Eaglewatch	29,99	
Rally Championship 99	74,99	
Rayman Fun Pack*	74,99	
Rayman's World	44,99	
Rebel Moon Revolution*	69,99	
Rebellion	69,99	
Recoil*	74,99	
Red Baron 2	44,99	
Red Jack*	62,99	
Redline*	79,99	
Rent-a-Hero	39,99	P
Republik*	69,99	
Requiem*	74,99	
Revenant*	74,99	
Ring der Nibelungen	74,99	
Road to Moscow*	**74,99**	
Roller Coaster Tycoon*	64,99	
Rollcage*	74,99	N
Rubiks 2000*	34,99	
Rückkehr nach Krondor*	69,99	P
SAGA – Age of Vikings*	74,99	
Sanitarium	69,99	
Scotland Yard	79,99	
Shadow Company*	74,99	
Shadow of the Empire	34,99	
Shanghai Dynasty	39,99	
Shogo	89,99	
Shogun*	69,99	N
Silver*	79,99	
Sim City 3000	89,99	
Simon the Sorcerer Pack*	44,99	
Skullcaps*	44,99	
Slave Zero*	69,99	N
Small Soldiers: Globotec Design Center	49,99	
Snow Go	44,99	
Snow Wave	69,99	
Solar*	72,99	
Sonic 3D	49,99	
Sonic R	49,99	
Southpark*	69,99	
Speed Busters	74,99	
Sports Car GT*	79,99	
Sports TV Boxing	69,99	
Squad Commander	49,99	
Star Craft	79,99	
Star Craft Broodwar	34,99	
Star Craft Insurrection	24,99	
Starsiege*	74,99	
Star Trek		
Birth of Federation*	a.A.	
Captain's Chair	79,99	
Compilation	52,99	
Generations	24,99	
Klingon Honor Guard	34,99	P
Next Gen. Final Unity	24,99	
Starshot*	44,99	P
Star Wars: Behind the Magic	49,99	
Star Wars: Rogue Squadron	69,99	
Streetwars*	79,99	N
Superbike World Champ.	79,99	
Telefonbuch für Deutschland	**22,99**	
Tellurian Defence*	69,99	
Test Drive 5	79,99	

Geheimtip des Monats:
Southpark 69,99
Erleben Sie Comic Action Live!
Die neuste amerikanische Kult Zeichentrickserie von RTL! Die sarkastischen Chaoten durchleben auch bald bei uns die skurrilsten Abenteuer, und der außergewöhnliche Humor macht dieses Spiel zum Geheimtip. Verwandeln Sie sich in Ihren Lieblingsbewohner von South Park in 3D und machen Sie Jagd auf die anderen... hat irgend jemand Kenny gesehen?

The War of the Worlds	74,99	
Theatre of Pain	79,99	
Thunder Brigade*	54,99	
Tips & Tricks	24,99	N
Titanic	32,99	
TOCA 2*	74,99	
Tomb Raider 1 Dir. Cut	39,99	
Tomb Raider 2	39,99	
Tomb Raider 2 Add on	22,99	
Tomb Raider 3	74,99	
Tonic Trouble*	74,99	
Topwords*	34,99	N
Trespasser	74,99	
Tribal Rage	79,99	
Tunguska	69,99	
Turok 2	69,99	
Turok 2 engl. Original	**69,99**	**P**
UEFA Championship Man.	74,99	
UEFA Championsl. 98/99	79,99	
Ultima Ascension*	79,99	
Unreal dt. Version	69,99	
Unreal. Tournement	69,99	P
Unreality	29,99	
Uprising 2*	74,99	
Urban Assault	44,99	
V-Rally*	74,99	N
Verrat i. d. verb. Stadt	74,99	N
Viper Racing 450 PS	42,99	
Virtua Fighter 2	49,99	
Wall Street Tycoon*	72,99	
Warbirds*	72,99	
Warcraft 2 +Mission*	34,99	N
Wargames	79,99	
Warhammer 2	79,99	
Warhammer 40K	74,99	
Warzone 2100	74,99	
WCW Nitro e.	44,99	N
Western Front	79,99	
Wild Metal Country*	69,99	
Wizardry Compilation	37,99	
World Football Manager	72,99	
World War 2 Fighters	79,99	
Worms 2	34,99	
Worms: Armageddon	54,99	
X – Beyond the Frontier	69,99	N
X-Files: The Game	79,99	
X-Wing vs. Tie Fighter + Miss.	59,99	
X-Wing: Alliance	69,99	
You don't know Jack 2	64,99	N

Flugsimulatoren

Liste „Flugsims" anfordern!

Flight unlimited 2*	29,99
Pro Pilot 99	79,99
FS 95 Classic*	39,99
FS 98	99,99
747	44,99
FS Aircraft Collection	47,99
FS Airport &Scen. Des.	74,99
FS Flight Sim Planer	49,99
Szenerien:	
Australia Spec.Edition	54,99

Bavaria	49,99	
Europe 1 Pro	69,99	N
Europe 2	59,99	
Europe 3	69,99	
German Airports	44,99	
Hong Kong 99	34,99	

Sammelausgaben

Best of Games Vol. 1 ist jetzt
Play the Games Vol. 1 59,99
Fifa 98, Fifa Soccer Manager, Need 4 Speed 2, Nuclear Strike, Dungeon Keeper, Der Industriegigant, F 22 ADF, Floyd, Seven Kingdoms, KKND 2, Bleifuß Fun, Bleifuß Rallye, Lands of Lore 2, NHL Powerplay Hockey, C & C 1

Game Box 2 (50 Spiele) 19,99
Patrizier, Anstoss, Hanse, Crusader, Das Amt, Ran Trainer, Der Planer, Premier Manager, Boong, Tendo, Toshinden

Gold Games 3 44,99
u.A. Tomb Raider, Links LS 98, Panzer General 3D, Earth 2140 und viele mehr

Lucas Arts 10 Advent. 34,99
Maniac Mansion 1+2, Loom, Sam&Max, Zak MacKracken, Indiana Jones 3+4 + Desktop Adventures, Monkey Island 1+2

Role Play Game Comp. 52,99
Might & Magic, Stonekeep, Ultima Underworld 1+2, Dragon Wars, Wasteland, Wizardry Gold, The Bards Tale Triology+Construction Set

Spielelösung, Cheats 24,99
176 Lösungen, 350 Cheats

The Forgotten Realms 32,99
Forgotten Realms Epic (4 Spiele), Eye of the Beholder 1-3, Dungeon Hack, Savage Frontier Epic (2 Spiele), Menzoberranzan, alles englisch

Lösungshefte ab DM 9,99
zu Software ab DM 6,99

Hits für Kids

Liste "Kindersoftware" anfordern
Vollständiges Programm von ADDY, Ubisoft (u.a. Tim 7), Ravensburger, Tivola, Cornelson, Meyer Multim., Hexaglott, Bertelsmann, Disney u.v.m

HARDWARE

Liste „Zubehör" anfordern

Check Com 2000	**29,99**	
Testsoftware für Jahr 2000		
Diverse Hersteller		
Notebook Joystickport	109,99	
PCMCIA II Karte für 2 Joysticks		
Notebook Gravis Game Pad	49,99	
Verbal Commander	**89,99**	
CH Products		
Flightstick Pro	84,99	
F 16 Combat Stick	129,99	
F 16 Fighter Stick	199,99	
Force FX Feedback	169,99	P
Pedals	99,99	
Pedals Pro	169,99	
Throttle Pro	169,99	
Virtual Pilot	99,99	P
Virtual Pilot Pro	169,99	
Gravis		
Blackhawk digital	59,99	
Gamepad	19,99	
Xterminator Gamepad	99,99	
Gamepad Pro (auch USB)	49,99	
Grip-System	99,99	
Analog Pro	39,99	
Microsoft Sidewinder		
Gamepad	59,99	
Freestyle Pro 1.0	119,99	
Precision Pro 2	119,99	
Force Feedback 2	229,99	
Force Feedback Wheel	329,99	
Saitek		
Dashboard	99,99	P
Cyborg 3D Digital Pad	79,99	
Cyborg 3D Digital Stick	129,99	
Links– u. Rechtshänder, vollprogrammierbar, auch als USB		
R4 Racing Wheel	129,99	P
mit Pedalen!		
R4 Force Feedb. Wheel	229,99	P
100% Microsoft-kompatibel!		
Thrustmaster		
Force Feedback Wheel	299,99	
Formel 1 Sprint Wheel	149,99	
Nascar Super Sport	**149,99**	
Formula T2 Lenkrad	169,99	
T3 Formel 1 Lenkrad	244,99	
Premier Pad	29,99	
Top Gun Joystick	119,99	

Der Spiele - PC:
Spiel!kiste I B 1.559,-
Powered by JE Computer
+Intel **Celeron 400 MHz** (128k Cache)
+Intel Mainboard mit USB & AGP & Soundblaster 64
+32 MB SDRAM
+IBM 10,1 GB U-DMA IDE 9ms
+32fach CD ROM
+Creative 3D Balster Banshee 16MB SDRAM 250 MHZ
+ABC Lautsprecher 240 Watt
+Midi Tower, 3,5", Mitsumi Tastatur, Maus

Optional:
Win 98 incl. Installation 199,-
Speicher +32 MB 99,-
Modem 56k PCI 99,99
ISDN Elsa/Fritz 149,99
Monitor 17" (43cm)
86KHz, 3 Jahre Garan.. 499,99
96KHz Iiyama 3 Jahre... 919,99

Vorkasse nur noch DM 4,99
alle Versandarten frei ab DM 180,-

Soundkarten Creative Labs

SB 128 PCI	**99,99**	
SB Live Value PCI	**139,99**	
dto. +4 Point Surround	249,99	
SB LIVE PCI	329,99	
Microsoft Digital Sound	299,99	
3D Grafikkarten		
Guillemot mit Spiel	149,99	P
Phoenix (Banshee)	219,99	
Creative Labs Banshee	229,99	

Diamond Rio MP3 Player Tagespreis!

Speicherbausteine
PS/2 + SDRAMs
günstige Tagespreise!
nur Markenware!

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen willkommen!
(0831/57515 -52 & -54)
Fragen Sie nach unserem Händler-Partnerschaftsmodell!

10178 Berlin – JE Games Mitte, Poststr. 12, 030/24721741
10319 Berlin – JE Games Lichtenberg, EKZ Am Tierpark – 030/51097820
10627 Berlin – JE Games Charlottenburg, Schillerstr. 42 – 030/3274374
12053 Berlin – JE Games Neukölln, Jonasstr. 36 – 030/6222011
12161 Berlin – JE Games Friedenau, Bundesallee 85 – 030/85989222
12277 Berlin – JE Games Marienfelde, EKZ Südmeile – 030/72325248
13435 Berlin – JE Games Wittenau, Eichhorster Weg 80 – 030/40300777
13507 Berlin – JE Games Tegel, Buddestr. 18 – 030/4330332
13629 Berlin – JE Games Siemensstadt, Siemensdamm 43-44 – 03038304723
14612 Falkensee – JE Games Falkensee, Spandauer Str. 188b – 03322/239954
16761 Hennigsdorf – JE Games, EKZ „Das Ziel" - 03302/272706
21335 Lüneburg – Heiligengeiststr. 26 – 04131/735386
47441 Moers – Augustastr. 6a – 02841/92440
63667 Nidda – Am Wehr 6 - 06043/950915
64283 Darmstadt – SCREAMAX Interactive, Wilhelminenstr. 9 – 06151/28860
64625 Bensheim – SCREAMAX Interactive, Schlinkengasse 4 – 06251/690399
66482 Zweibrücken – **Netzwerkspiele im Laden!** Maxstr. 4 – 06332/905170
66953 Pirmasens – Bahnhofstr. 11 - 06331/92941
67227 Frankenthal – Rheinstr. 13 - 06233/667478
71032 Böblingen – Poststr. 36 - 07031/2319140
72070 Tübingen – Metzgergasse 1 - 07071/21847
76726 Germersheim – Marktstr. 22 – 07274778045
76829 Landau – Lindelbrunnstr. 34 – 06341/930570
87435 Kempten – In der Brandstatt 6 - 0831/17762
87700 Memmingen – Maximilianstr. 21 - 08331/497799
88131 Lindau – Kolpingstr. 3 – 08382/1255
89073 Ulm – Hafengasse 23 -0731/9216497
90762 Fürth – Ludwig-Erhard-Str. 1 – 0911/7418811
95028 Hof – Pfarr 11 – 09231/3161
95615 Marktredwitz – Leopoldstr. 7 – 09231/3161

X-Wing
Die Rebellen

Ein weiterer Teil in der erfolgreichen X-Wing-Reihe, doch diesmal fängt alles ganz anders an...



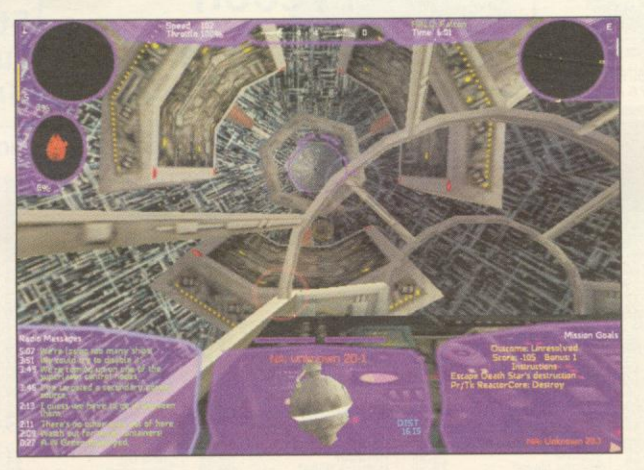
Oft fehlt es den Missionbriefings an entscheidenen Informationen



Auch das Imperium entwickelt seine Jäger weiter



Diese Station des Imperiums wird den Rebellen keine Kopfschmerzen mehr bereiten



Das Ziel der Allianz: Der Todesstern

Das Leben kann manchmal schon hart sein. Als Handelstreibender im All hat man nicht nur mit einem sehr umkämpften Markt zu tun, sondern auch mit einem ausufernden Konflikt zwischen dem Imperium und der Allianz, der einem gehörig zu schaffen macht. Irgendwann wird jeder von einem Krieg eingeholt und so passiert es natürlich auch Euch, daß Ihr eines Tages größere Probleme mit der „dunklen Seite“ bekommt. Beim Anblick des Sternenzerstörers direkt vor der heimischen Basis ist dann auch der ganzen Familie klar, daß die Streitkräfte nicht zu einer simplen Visite vorbeischauen. Wohl dem, der gute Kontakte zur gegnerischen Partei pflegt. So macht Ihr Euch auf, die Rebellen zu finden, die ständig nach neuen Piloten suchen. Und bevor Ihr überhaupt darüber nachdenken könnt, sitzt Ihr bereits im Cockpit eines Allianz-Jägers und kämpft fortan für das Gute.

Nachdem LucasArts mit „X-Wing vs. Tie-Fighter“ gemerkt hat, daß reine Multiplayerprodukte in dieser Form nicht unbedingt beliebt sind, haben sich die Programmierer auf alte Tugenden besonnen und eine richtig gute Story eingebaut. Die ersten Missionen dienen gewohnheitsmäßig der behutsamen Einführung in die Steuerung der Schiffe. Schon zu Beginn dürft Ihr den YT-1300 fliegen, an dem bereits Han Solo seine Freude hatte. Später gesellt sich auch das Nachfolgemodell YT-2000 dazu, das den Millenium Falcon gerade in Bezug auf Geschwindigkeit und Schildstärke toppt. Auf der Seite der Rebellen kommen die bekannten Jäger zum Einsatz. Die bekannten Schiffe der X-, Y-, A- und B- sowie der Z95-Reihe stehen nach und nach im Hangar für Euch bereit.

Alles beim alten

Es hat sich nicht viel verändert. Die obligatorische Missionsbeschreibung führt Euch in die nächsten Aufgaben ein. Ein Malus in der Vergangenheit wurde dann auch gleich mit übernommen: Bei einigen Aufträgen wird nicht sofort deutlich, was genau passieren muß, aber keinesfalls darf, damit Ihr auch erfolgreich seid. So kann es schnell geschehen, daß Ihr ohne größere Fehler Eurerseits scheitert. Das ist besonders ärgerlich, da der



So viele Schiffe, wie auf dem Bild zu sehen, gibt´s gar nicht. Die meisten kleben lediglich als Bitmap im Hintergrund.

Alliance schlagen zurück

Trotz nur minimaler Änderungen schafft es X-Wing Alliance aufgrund der hohen Anzahl an kämpfenden Schiffen den Filmen näher zu kommen, als die alten Spiele.



Schwierigkeitsgrad in ungeahnte Höhen schnellt. Bis dato scheint LucasArts auch eine empfindliche Abneigung gegen dynamische Kampagnen zu haben. Das Versagen wird ohne Gnade mit nochmaligen Durchspielen geahndet. Vielleicht sollte ihnen mal einer sagen, daß man Storys noch interessanter gestalten kann, wenn dynamische Feldzüge geboten werden.

Erfahrene X-Wing-Piloten werden schnell mit den diversen Tastaturkommandos klarkommen. Die altbekannten Funktionen, beispielsweise zum Konfigurieren der Schild- und Waffenenergie, wurden implementiert. Grafisch wurde ein wenig poliert. Die an einem Einsatz beteiligten Schiffe sehen ausnahmslos besser aus, und gerade die Großkampfschiffe kommen besonders gut zur Geltung. Auch die Anzahl der Raumschiffe wurde erhöht, wodurch die Atmosphäre den Filmen wieder einen Schritt näherkommt. Musikalisch ist LucasArts dem gewohnt hohen Standard treugeblieben, was der Szenerie einen zusätzlichen atmosphärischen Kick gibt.

Multiplayer

Da es besonders viel Spaß macht, einen menschlichen Kontrahenten aus dem Sitz zu schießen, kommt dem Mehrspielermodus eine immer größere Bedeutung zu. Um beim wie auch immer gearteten Deathmatch-Modus keine Langeweile aufkommen zu lassen, bietet „X-Wing Alliance" auch Teamplay wie z.B. den Angriff oder die Verteidigung eines Großkampfschiffes. Bei diesen Partien stehen dann auch die imperialen Jäger und Bomber sowie das Schiff eines altbekannten Kopfgeldjägers, der in einer weit entfernten Wüste als Zwischenmahlzeit für größeres Getier diente, zur Verfügung. Spieler mit guter Internetanbindung können sich wie damals schon bei X-Wing vs. Tie-Fighter bei der Gaming Zone von Microsoft neue Herausfoderungen suchen. *mw*

Minimum: PII/266, 32 MB RAM, 4x CD-ROM, 3D-Beschleubigerkarte
Empfohlen: PII/300, 64 MB RAM, 4x CD-ROM, 3D-Beschleunigerkarte



Nein, das ist nicht der Todesstern, sondern ein Sternenzerstörer



Der direkte Angriff auf einen Sternenzerstörer ist immer besonders reizvoll

Name:	**X-Wing Alliance**
Genre:	Action
Hersteller:	LucasArts
Schwierigkeit:	hoch
Preis:	ca. 90 DM
Steuerung:	Tastatur, Joystick
Spiel:	englisch
Anleitung:	englisch
Multiplayer:	bis 8, Modem, IPX, Internet via MS Gaming Zone

GUT



Maik Wöhler

Mit gemischten Gefühlen denke ich an diesen Test. Sicher ist das neueste Werk von LucasArts ein gutes Spiel und macht gerade „Star Wars"-Fans eine Menge Spaß. Doch das fast identische Spielprinzip offenbart heute mehr denn je die alten Schwächen. Missionsbeschreibungen, die manchmal zu wünschen übrig lassen, und eine lineare Kampagne gewürzt mit einem oft frustrierenden Schwierigkeitsgrad. Heute kann jeder Spieler mehr erwarten! Nach Abzug aller Mängel bleibt ein Produkt, das sicher seine Liebhaber finden wird. Doch für mein freundlichstes Gesicht ist das Gebotene zu wenig. Es reicht einfach nicht, den Schwierigkeitsgrad und die Anzahl der Schiffe zu erhöhen und ein wenig an der Grafik zu feilen. Irgendwann sollte man auch am Gameplay selbst arbeiten und das hat LucasArts offensichtlich übersehen. Aber es wird gewiß einen weiteren Teil der X-Wing-Reihe geben. Warten wir es ab und hoffen darauf, das uns dann etwas geboten wird, das sinnvolle Neuerungen bietet und die alten Schwächen ausmerzt.

SPIELSPASS

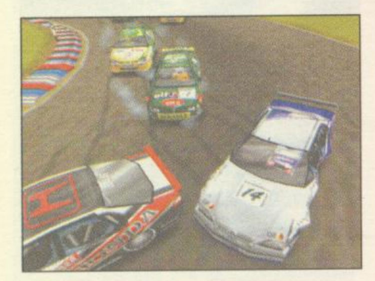
SOLO	MULTI
84%	83%

GRAFIK	76%
SOUND	80%
SPIELTIEFE	40%

TOCA 2

Auf der Playstation ist sie bereits ein Bestseller, jetzt gibt's die neue Codemasters-Rennsim endlich auch auf dem PC

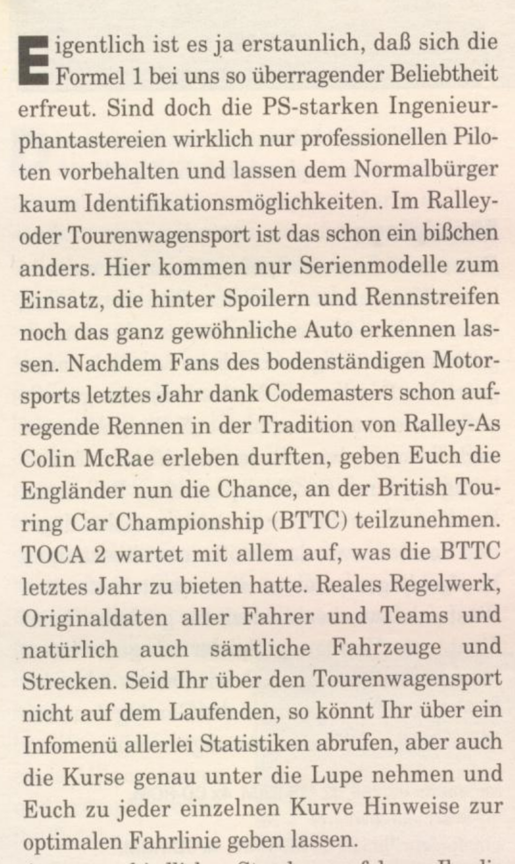
Downtown USA: Einer der zehn Bonuskurse



Der harte Kampf in den Kurven hinterläßt seine Spuren im Blech



Die Innenansicht ist nicht besonders hübsch, dafür schafft sie viel Atmosphäre



Eigentlich ist es ja erstaunlich, daß sich die Formel 1 bei uns so überragender Beliebtheit erfreut. Sind doch die PS-starken Ingenieurphantastereien wirklich nur professionellen Piloten vorbehalten und lassen dem Normalbürger kaum Identifikationsmöglichkeiten. Im Ralley- oder Tourenwagensport ist das schon ein bißchen anders. Hier kommen nur Serienmodelle zum Einsatz, die hinter Spoilern und Rennstreifen noch das ganz gewöhnliche Auto erkennen lassen. Nachdem Fans des bodenständigen Motorsports letztes Jahr dank Codemasters schon aufregende Rennen in der Tradition von Ralley-As Colin McRae erleben durften, geben Euch die Engländer nun die Chance, an der British Touring Car Championship (BTTC) teilzunehmen. TOCA 2 wartet mit allem auf, was die BTTC letztes Jahr zu bieten hatte. Reales Regelwerk, Originaldaten aller Fahrer und Teams und natürlich auch sämtliche Fahrzeuge und Strecken. Seid Ihr über den Tourenwagensport nicht auf dem Laufenden, so könnt Ihr über ein Infomenü allerlei Statistiken abrufen, aber auch die Kurse genau unter die Lupe nehmen und Euch zu jeder einzelnen Kurve Hinweise zur optimalen Fahrlinie geben lassen.

An unterschiedlichen Strecken, auf denen Ihr die optimale Beherrschung von Fahrzeugen wie Audi A4, Ford Mondeo, Honda Accord und fünf weiterer Modelle unter Beweis stellt, herrscht bei den britischen Meisterschaften kein Mangel. Die Saison findet auf acht recht unterschiedlichen Asphaltpisten statt, die allesamt im Vereinigten Königreich gelegen sind. Da ist zum Beispiel der wunderbar geradlinige und breite Thruxton-Kurs, der nur durch einige simple Schlenker unterbrochen ist und sich deshalb hervorragend für erste Fahrversuche eignet, oder die kaum zwei Kilometer lange Strecke von Brands Hatch, bei der die Kurven wegen ihrer Enge und gleichzeitiger Abschüssigkeit äußerste Konzentration fordern. Je nach gewählter Schwierigkeit müßt Ihr sechs, neun oder 13 Rennwochenenden überstehen, wobei Ihr nur durch den Gewinn einer bestimmten Zahl Meisterschaftspunkte in die jeweils nächste Runde gelangt. Im Gegensatz zur Formel 1 finden bei den Tourenwagen pro Austragungsort gleich zwei Rennen hintereinander statt. Zunächst tretet Ihr gegen die 15 Konkurrenten zum Sprint an, bei dem nur ein paar Runden gefahren werden müssen und daher eine gute Startposition relativ wichtig ist. Um Euch die Pole Position zu verschaffen, habt Ihr allerdings nur eine einzige Chance; die Qualifikation besteht aus gerade mal einer Runde mit fliegendem Start. Für das etliche Kilometer längere Hauptrennen könnt Ihr Euch dann nochmals auf dieselbe Weise qualifizieren. Im Gegensatz zur F1 seid Ihr bei TOCA gezwungen, während des Rennens einmal die Box anzufahren und mindestens einen Reifenwechsel durchführen zu lassen. Allerdings ist der Ausflug in die Mechanikergasse meist



Der schwarze Himmel droht bereits mit miesem Wetter

Voll auf Touren

nicht nur lästige Pflicht, wegen des wechselhaften Wetters macht es oft Sinn, einige Sekunden in das Aufziehen von Regenreifen zu investieren. Auch Schäden, die Euer bestes Stück unterwegs erleidet und die sich in verbeulter Karosserie, gesplitterten Fenstern oder fehlenden Stoßstangen manifestieren, könnt Ihr von Eurer Crew reparieren lassen. Den zusätzlichen Zeitaufwand könnt Ihr Euch aber auch sparen, da die Leistung des Wagens durch Unfälle kaum beeinflußt wird. Diese hohe Schadenstoleranz



Bei den Checkpoint-Rennen droht ein knackiges Zeitlimit



Während der Einfahrt in die Box entscheidet Ihr, was die Crew am Wagen tun soll

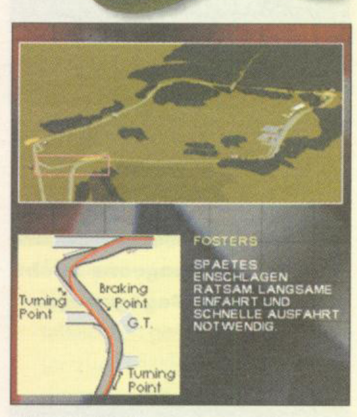


Kein geeigneter Tag für einen Ausflug im Cabrio...

erlaubt Euch eine aggressive Fahrweise, die sich besonders auf den engen und kurzen Kursen auszahlt, wenn Ihr Konkurrenten vom Asphalt drängt oder in den Kurven als Rammböcke benutzt. Solltet Ihr oder die KI-Fahrer es mit dem Rowdytum übertreiben, setzt es allerdings Verwarnungen, die bei Häufung zu Punktabzug oder gar Disqualifikation führen.

Die Meisterschaft ist nicht die einzige Möglichkeit, die englische Natur in Hosenträgergurten und Integralhelm zu bereisen, TOCA 2 bietet eine ganze Reihe weiterer Spielmodi. In der Arcadevariante rast Ihr je zwei Runden gegen sieben Gegner und die Uhr. Durch Passieren von Checkpoints erhaltet Ihr dabei ein paar weitere wertvolle Sekunden der knapp bemessenen Zeit. Oft genügt hier schon eine einzige Unachtsamkeit mit nachfolgendem Dreher ins Kiesbett, um das Game Over früher als die Ziellinie zu sehen. Neben Einzel- und Zeitrennen könnt Ihr auch noch die Konstrukteurs-Meisterschaften bestreiten, an denen alle Piloten mit Wagen gleicher Marke und Leistung teilnehmen. Ford Fiesta oder ein Formula Ford-Bolide stehen hier sofort zur Verfügung, fünf weitere Modelle müssen erst durch Eure Erfolge freigeschaltet werden. Aber nicht nur zusätzliche Fahrzeuge dienen als Motivationshilfe, insgesamt zehn Bonuskurse wollen dazu animieren, das Beste aus Euch und Eurem Wagen herauszuholen. Neben realistischen Motorsamples, diversen gelungenen Soundeffekten und dem sparsamen Boxenfunk kommen zusätzlich noch die Kommentare der Fahrerlegende Hans-Joachim Stuck aus den Lautsprechern. Allerdings wäre es schön, wenn Codemasters das nächste Mal für Kommentare (und Bildschirmtexte) Leute verpflichten könnte, die des Deutschen mächtig sind. *sf*

Minimum: P200, 32 MB RAM, 4x CD, 55 MB HD, D3D-kompatibler Grafikbeschleuniger
Empfohlen: P266, 8x CD, 400 MB HD



Sämtliche Kurven werden erläutert

Name	TOCA 2
Genre	Rennsimulation
Hersteller	Codemasters
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	ca. 90 Mark
Steuerung	Tastatur, Joystick, Lenkrad
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	(Null)modem, IPX, TCP/IP (8)

GUT



Stephan Freundorfer

Wieder mal ist es Codemasters gelungen, ein Playstationspiel technisch sauber auf den PC umzusetzen. Zwar erinnern Menüs und Spielgrafik noch an die Konsole, dank 3D-Beschleunigung bekommt Ihr aber eine weitgehend ansprechende und flotte Optik zu Gesicht. Richtig punkten kann TOCA 2 bei mir wegen dem leichten Einstieg, der Vielzahl an Spielmodi und Kursen und der rasanten und spannenden Asphalt-Action samt dicker Beulen und zerschmetterter Scheiben. So spaßig das Ganze ist, hartgesottene Rennprofis werden nach ein paar Runden die Finger von den Tourenwagen lassen, denn die Simulationspatina ist einfach zu dünn um zu verbergen, daß es sich hier um einen beinahe reinrassigen Actionraser handelt. Die Leistung der Autos ist zu ähnlich, der Schaden beeinflußt kaum das Fahrverhalten, die mickrigen Tuningoptionen verdienen keine Erwähnung und die Gegner sind – wie die Kommentare des Herrn Stuck – nicht besonders helle. Gelegenheits- und Spaßfahrer haben trotzdem ihre Freude dran (und davon jede Menge!).

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
81%	83%

GRAFIK	79%
SOUND	74%
SPIELTIEFE	48%

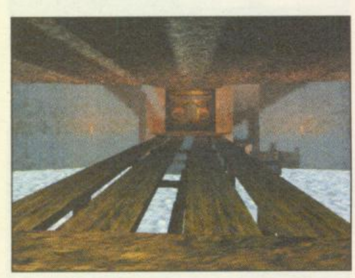
Lands of

Auf der Suche nach

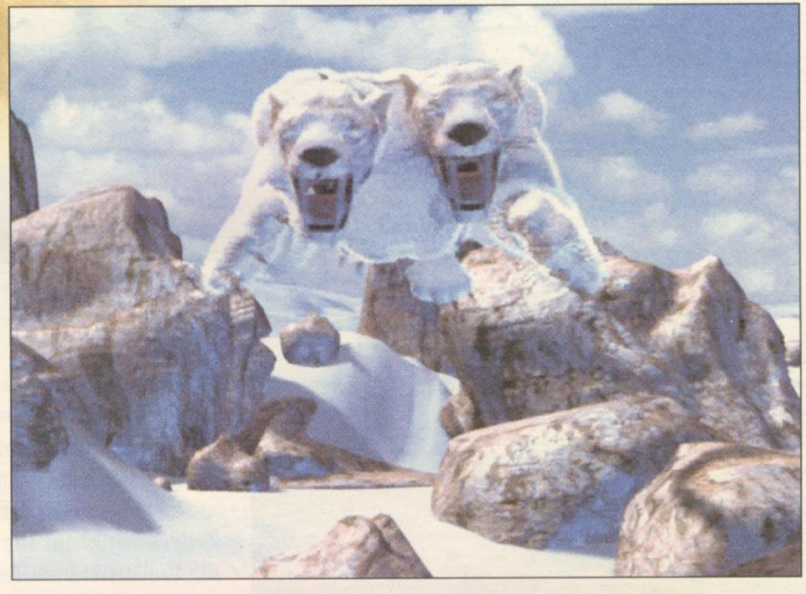
Ein Königreich kommt auf die Hunde – und ein Held lernt Seelenkunde...



Auch in den Dungeons erlebt man wichtige Begegnungen



Warum sehen die Brücken in diesen Rollenspielen nur immer so unzuverlässig aus?



So sieht der Doppelkopftiger in der Zwischensequenz aus...

Gladstone ist mal wieder in Gefahr: Irgendein Narr hat nämlich einen Zauberspiegel zerdeppert, und das bewirkt die Entstehung von magischen Portalen, durch die wiederum sogenannte „Rißhunde“ in das Land eindringen, die schon die gesamte königliche Familie ausgerottet haben. Die gesamte königliche Familie? Nicht ganz, denn da ist noch Copper, ein illegitimer und kaum dem Jugendalter entwachsener Sproß des Herrschers. Auch er wurde ein Opfer der Dimensions-Köter, büßte allerdings nicht sein Leben, sondern nur seine Seele ein. Na gut, uns sind schon schlechtere Hintergrundstories untergekommen – aber sicherlich auch welche, die nicht ganz so banal waren...

Wie auch immer, Copper wird also gerettet und sucht die Höhle des Drarakels (LoL-Kennern bestens bekannt) auf, um sich weise Ratschläge erteilen zu lassen. Nachdem der mystische Bewohner etliche Komplikationen später endlich aufgetrieben ist, sagt er dem armen Bittsteller aber nur, daß der Spiegel zusammengefügt und die Portale geschlossen werden müßten – dann würde es schon auch mit der Seele wieder klappen. Was bleibt Copper also übrig? Er rüstet sich so gut es eben geht aus und macht sich jenseits der Portale auf die Suche nach Scherben...



...und so im Spiel mit Voodoo 2 und unter einer Auflösung von 800x600!

Doch zunächst stehen ihm vier verschiedene Gilden für eine ordentliche Berufsausbildung zur Wahl: Krieger, Magier, Kleriker und Diebe. Die ersten drei sind recht einfach zu finden, fordern von dem hoffnungsvollen Helden jedoch eine kleinere Aufnahmeprüfung. Was die Diebe angeht, da ist gewissermaßen der Weg das Ziel – hat Copper sie erstmal aufgetrieben, darf er auch bei ihnen mitmischen.

Zu den interessantesten Features gehört dabei, daß man durchaus Mitglied mehrerer, ja, sogar aller Gilden sein kann. Letzteres hätte den Vorteil, daß man die besonderen Fähigkeiten aller Berufe (Schlösser knacken, geringere Mana-

Lore III

der verlorenen Seele

kosten für Spells etc.) für sich beanspruchen kann, allerdings erlebt man dann – den Fans von AD&D wird dieses Prinzip bekannt vorkommen – deutlich seltener einen Level-Aufstieg. Davon abgesehen, stellen die Gilden noch einen sogenannten „magischen Begleiter“ zur Verfügung, der ähnlich wie ein computergesteuertes NPC-Partymitglied agiert. Hier ist jedoch tatsächlich nur einer erlaubt, weshalb man sich gut überlegen sollte, welchen der vier man akzeptiert – am besten einen, in dessen Gilde man nicht Mitglied ist.



Ein letztes Gespräch mit dem weisen Einhorn, dann verwindet es aus unserer Dimension

Das Spielen selber besteht dann hauptsächlich aus dem Absolvieren von Kämpfen, Gesprächen und gelegentlichen Hüpf-Einlagen. In den jeweiligen Welten, in die Copper durch die Portale verschlagen wird, müssen auch ein oder zwei Rätsel gelöst werden, und im übrigen verbringt man einen nicht geringen Teil seiner Zeit damit, die Funktion (und eventuelle Eignung für alchimistische Prozesse) der vielen verschiedenen Objekte herauszufinden, über die man unterwegs so stolpert.



Zu den unerfreulichsten Themen bei diesem Spiel gehört leider die zurückgebliebene 3D-Grafik. In Städten und Gebäuden wirkt sie gar nicht so übel (wenngleich die technischen Anforderungen an den Rechner deutlich höher scheinen, als sie angesichts des Gebotenen sein sollten), aber wehe, man gelangt in die freie Wildbahn: Da stehen dann Papp-kulissen-Wälder herum, gelegentlich eingestreute „echte“ Bäume sind einen Meter über dem als flache Schicht ausgeführten „Blätterdach“ einfach abgeschnitten, und über die Monster will ich mich lieber nicht auslassen. Nur soviel: Man sollte ihnen möglichst nicht zu nahe kommen (und zwar nicht aus dem normalerweise üblichen Grund...)! Aber auch in anderer Hinsicht überzeugen vor allem die diversen in die Räume und Szenarien eingebauten Objekte nicht. Oft wirken sie einfach unschön gezeichnet, obwohl sie interessanterweise nicht zur Aufpixe-



Wir begegnen einem Geist im Gebäude des Drarakel – hier einmal mit voller Screenmaske



Man kann die Eiswürmer töten, aber es ist schwer. Schnell vorbeirennen geht einfacher...

Das nervt!

- Oh nein, Westwood hat immer noch diesen krampfhaft flockigen, ironisch sein wollenden Dialogstil drauf! Und dann die magischen Begleiter: Was ist mir meine Homunkula Griselda mit ihrem hohlen Geschwätz auf den Zeiger gegangen!
- Die deutsche Übersetzung ist im Ganzen ziemlich gut gelungen, im Einzelnen aber nicht immer: Da gibt es z.B. einen Zauberspruch, der sich „Weniger Licht“ nennt – gemeint ist natürlich mehr Licht, aber halt in Form einer schwachen Lichtquelle. Oder die sog. „Rißhunde“! Das mag ja technisch gesehen korrekt übersetzt sein, klingt aber trotzdem total bekloppt. Und was schließlich eine „Pharmacopöe“ sein soll, weiß außer dem Übersetzer und dem Duden (der das Wort allerdings mit „k“ schreibt) kein Mensch.
- Westwood hat es doch tatsächlich geschafft, den Spieler zum Diskjockey zu degradieren – und das im Zeitalter der CD-ROM. Glückwunsch!
- Last not least natürlich das Outfit: Soweit man sich in der Stadt bewegt, sieht's noch ganz gut aus, aber in freier Wildbahn kriegt man angesichts der Blockgrafik-Landschaft mit ihren oft unschön gezeichneten Objekten und vor allem aus der Nähe extrem grobpixeligen Subjekten wirklich Augensausen. Höhlenspinnen etwa sehen aus wie Schoko-Maikäfer, und wer sich mal richtig gruseln will, sollte in die Rüstungskammern der Gilden, besonders der Kleriker, gehen. Ob Harnisch oder Handschuh – irgendwie erinnert dort alles an ausgewürgte Hinterlassenschaften von Gigers Alien...

Sehr unansehnlich: ein NPC im Gespräch



Das ist cool!

- In erster Linie die Musik! Das abwechslungsreiche, mal düstere, mal drohende, mal untermalende Dudeldei gefällt wirklich sehr gut. Auch die deutsche Sprachausgabe muß (eine Seltenheit heutzutage) gelobt werden. Die Sprecher passen zu den Charakteren, und für die hirnlosen Dialoge können sie ja nix.
- Erfreulich vielfältige Objekte zum Einsammeln, die eigentlich immer zu irgendwas taugen. Man muß halt erst herausfinden, wozu. Auch das Alchimie-System der Kleriker ist eine nette Idee.
- Auch wenn die Story an sich nicht sooo furchtbar geistreich klingt: Über die **Storyführung** haben sich die Designer offenbar Gedanken gemacht. Insbesondere die Liste mit den noch zu erledigenden Aufgaben ist nicht übel.

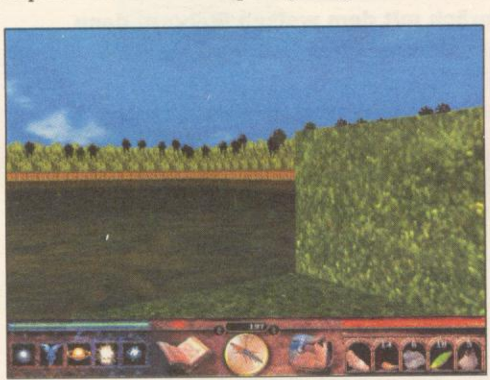
Name	Lands of Lore III
Genre	3D-Rollenspiel
Hersteller	Westwood/ Electronic Arts
Schwierigkeit	variabel
Preis	ca. 90 DM
Steuerung	Maus/Tastatur
Spiel	deutsch
Anleitung	deutsch
Multiplayer	–

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
70%	–%

GRAFIK	61%
SOUND	83%
SPIELTIEFE	70%

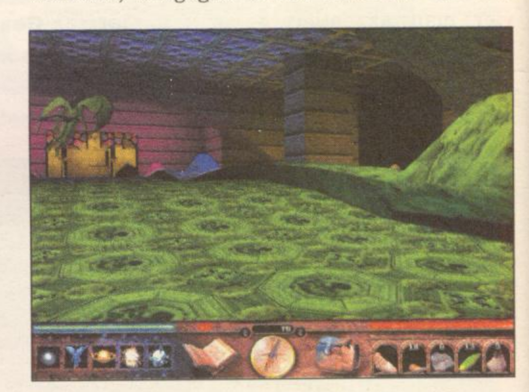
lung neigen, wie die Ungeheuer und Scheusale. Sehr viel angenehmer ist es, über die Akustik zu berichten: Insbesondere die Musik gefiel uns gut! Sie paßt zu den sich jeweils abspielenden Szenen und klingt auch für sich genommen super! Etwas zwiespältiger geriet unser



Blockgrafik in der Wildnis – und der grüne Zaun im Hintergrund soll ein bewaldetes Seeufer darstellen

Eindruck, was die Sprachausgabe angeht, da hier der verkrampfte Frohsinn des Spiels ziemlich nervte, aber bei Lichte betrachtet ist die Lokalisierung an sich offenbar recht gut gelungen, was sich nicht zuletzt in der Auswahl „passender" und kompetenter Sprecher äußert (generell eigentlich einer der größten Stolpersteine, wenn es um die Eindeutschung von Sprechtexten geht).

Es gibt noch einen weiteren nicht ganz eindeutigen Bereich, nämlich den der Handhabung. Prinzipiell steuert sich der selbst nicht sichtbare Held (First-Person-Perspektive) recht eingängig, zumal je nach Vorliebe sowohl die Maus als auch die Tastatur zur Verfügung stehen. Die restliche Steuerung funktioniert ebenfalls ziemlich intuitiv, aber zwei Haken stören den an sich guten Gesamteindruck: Erstens kriegt man unter Umständen Probleme, wenn man etwas aufnimmt, dann aber feststellen muß, daß das Inventory bereits voll ist. Denn man kann offenbar nur gegen Solo-Objekte tauschen (der Austausch gegen **einen** unersetzlichen Superduper-Megakristall ist dann möglich, gegen **zwei** Heilblätter, wie sie an jeder Ecke im Dutzend wachsen, hingegen nicht. Zweitens ist das



Bunt ist's schon, und sieht auch nicht schlecht aus, soweit es um Gebäude geht...

Umschalten von Spell- auf Schwertkampf etwas umständlich – gerade mitten im Gewühl stört das ziemlich, wenn man plötzlich durch Manamangel wechseln und dazu den Spruch erstmal wieder links unten am Bildschirmrand „ablegen" muß. *jn*

Minimal: P233, 32 MB RAM, 8x CD, 450 MB HD
Empfohlen: PII-350, 64 MB RAM, 16x CD

GEHT SO



Joe Nettelbeck

Ich habe Schwierigkeiten, das Publikum zu orten, auf das „LoL3" abzielt. Gestandene Rollenspiel-Veteranen werden vermutlich schon wegen des „Witzischkeit-kennt-keine-Grenzen-Stils" des Testkandidaten naserümpfend ihrer Wege ziehen. Nachwuchs-Abenteurern aus der Action-Bewegung dürfte hingegen die Optik indiskutabel vorkommen. Und was Leute mit Hang zu einer guten Story angeht, so könnte denen eher noch das sonst wenig überzeugende „Return to Krondor" gefallen. Nein, man muß es wohl so hart sagen: Bereits mit dem ersten „Lands of Lore" hat Westwood den Zenith seiner Rollenspiel-Kompetenz erreicht und überschritten. Wer freilich mit den Problemen und Mängeln leben kann, sieht sich einem immer noch recht ordentlichen Rollenspiel gegenüber, das vor allem Stärken im Bereich der unaufdringlichen, aber effektiven Storyführung vorweisen kann. Doch seien wir ehrlich: Schon der sehr ähnliche Vorgänger konnte vor anderthalb Jahren keine echte Begeisterung mehr wecken – und das war noch in der Rollenspiel-Hungerzeit!

POWERPLAYer

hinterlassen Spuren!



www.powerplay.de



Coupon einfach ausfüllen und ab damit an

Power Play, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München

oder per Fax an **089 / 20 02 81 22**

oder bestell doch einfach per E-Mail unter **weka@csj.de**

Keine Erfolgs-Strategie, kein Trick und kein Cheat bleibt ihnen verborgen! Denn Power Player sind mit ihrer Power Play immer auf dem neuesten Stand! Wo die anderen noch grübeln, stürzen sich Power Player schon auf das nächste Level. Als Dauer Power Player bist auch Du immer dabei - mit einer randvollen CD, die Dich jeden Monat mit aktuellsten Spiele-Demos und Tips&Tricks versorgt. Und der Preisvorteil von 15% ist auch nicht zu verachten!

Ich werde Dauer Power Player

Ja, ich will Power Play jeden Monat frei Haus - mit 15% Preisvorteil - für nur 5,50 DM statt 6,50 DM Einzelverkaufspreis! (Jahresabopreis 66,- DM; Studenten-Abo 57,60 DM) Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Ich wünsche folgende Zahlungsweise (wie angekreuzt):

❑ nach Erhalt der Rechnung ❑ bequem durch Bankeinzug

Kontonummer Bankleitzahl

Geldinstitut

Datum, 1. Unterschrift

Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Power Play, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Frist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

DPE95

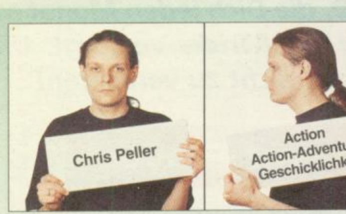
Datum, 2. Unterschrift Meine Telefonnummer

Ich erlaube Euch, mir interessante Zeitschriftenangebote auch telefonisch zu unterbreiten (ggf. streichen).

Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kannst Du innerhalb von 10 Tagen bei Power Play, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Frist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Deiner Bestellung. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Team intim

Damit Ihr Eure Pappenheimer in Zukunft besser einschätzen könnt (vor allem ihre persönlichen Spiele-Vorlieben)

Knastkamera	freut sich besonders auf dieses Spiel	persönlicher Favorit in diesem Heft	Größte Enttäuschung in diesem Heft	und sonst...
	**Star Trek - Birth of the Federation,** weil ich gerne Cardassia und Romulus erobern würde (Kaplah!)	**Die X-Demo der CD -** weil es höchste Zeit wurde für einen guten Privateer-Nachfolger. X erinnert sogar ans glorreiche Elite.	**Lands of Lore 3**, weil es grafisch sogar von einem Online-Spiel wie Everquest in den Schatten gestellt wird...	...ärgere ich mich über jene Autofahrer, die vor lauter Sonnenschein und Frühlingsgefühlen völlig blind durch die Gegend trudeln.
	**Descent 3,** weil der dritte Teil der Weltall-Ballerei wieder Abwechslung in das Einerlei der Katakomben-Shooter bringt...	**Warzone 2100,** weil es echt geil ist - auweia - mir gefällt ein Strategiespiel, ich muß wohl doch mal dringend zum Arzt...	**Descent 3**, weil es halt nur ein müder Aufguß zu werden scheint. Für ein Grafik-Update hätte man eigentlich nicht soviel Zeit gebraucht...	...hätte mich fast meine Frühjahrs-Müdigkeit daran gehindert, mich über Voodoo 3 zu freuen - aber wer das gesehen hat, ist garantiert hellwach...
	**Star Trek - Birth of the Federation,** weil ich Ralf jeden Eroberungsfeldzug mit Freuden und Tarnmechanismus vermiesen werde. Es lebe Romulus!	**Warzone 2100,** weil ich nach den TA-Niederlagen vielleicht endlich eine Chance sehe Colonel Effenberger in seine Schranken zu weisen.	**X-Wing Alliance**, weil ich einfach mehr erwartet habe und letztendlich nur ein „gutes" Spiel dabei herausgekommen ist.	...versuche ich noch immer Joe davon zu überzeugen, daß ihn keine Orcs vor dem Verlag angreifen werden. Everquest ist zuviel für ihn.
	**Unreal Tournament,** weil wir eine beinahe testfähige Version hier hatten und sowohl Grafik als auch Waffenvielfalt einfach „unwirklich" sind	**TOCA 2 und Warzone 2100,** denn mit den beiden Titeln haben Reflexe wie graue Zellen in diesem Monat genug zu tun	**Lands of Lore III,** weil ich den ersten Teil noch sooo gut in Erinnerung habe und dachte, Westwood hätte aus den Fehlern des zweiten gelernt	...habe ich erfolgreich die Redaktion mit dem Begriff „Hoschi" infiziert (auch wenn sie eigentlich gar nicht wissen, was das sein soll...)
	**Descent 3,** weil ich gespannt bin, ob Interplay damit an alte Erfolge anknüpfen kann.	**Aliens vs. Predator, Warzone 2100 und Machines,** weil ich mich einfach nicht entscheiden kann.	**Lander,** weil das Spiel nicht einmal halb so gut ist wie sein absolut genialer Soundtrack.	...hat mich auch das Everquest-Fieber nicht gepackt. Ich zähle lieber weiterhin schön meine Frags.
 	**Silent Hunter 2.** Endlich wieder mal ein Spiel, wärend dem man in Ruhe frühstücken kann, ohne in den Pausenmodus schalten zu müssen (Hrhrhr)	**Warzone 2100,** weil es alles bietet, was ich mir von einer Echtzeitstrategie zur Zeit erwarte. Und es sieht toll aus.	**Windows**. Nach dem Hardware-Upgrade meines Testrechners hab ich eine unterhaltsame Woche mit einem knappen Dutzend Neuinstallationen verbracht.	...fällt mein privater Vergleichstest zwischen Transport Tycoon und Sim City 3000 doch knapp zugunsten des Maxis-Spiels aus.
	**Vampire -** auch wenn es noch dauern wird: Ich spüre schon das frische Blut am Gaumen! <evil grin>	**Everquest,** weil mein Druide demnächst Level 7 erreicht und jetzt schon etliche neue, coole Zaubersprüche bekommen hat!	**Mankind**, weil es dreieinhalb Monate nach der Veröffentlichung (!) immer noch nicht richtig läuft!	...hat mich Maiks Platzwunde am Kopf echt fasziniert. Daß „Everquest" so realistisch ist, hätte ich denn doch nicht gedacht...

Das wählte die Redaktion

Die aktuellen Charts

Auf vielfachen Wusch veröffentlichen wir wieder Charts – und zwar die (absonderlichen) Vorlieben unserer Redakteure, ermittelt nach dem Grad der allgemeinen Begeisterung oder der Häufigkeit von Multiplayerpartien.
So hat die Power Play Redaktion in diesem Monat einträchtig abgestimmt:

Redaktionscharts

Platz	Name
1.	Warzone 2100
2.	Aliens versus Predator
3.	Everquest
4.	Toca 2
5.	Wages of... „indiziert" (Activision)
6.	Redline
7.	Heroes of Might & Magic 3
8.	Machines
9.	Star Trek: B.o.t.F. (Alpha)
10.	Dionakra

POWER PLAY

MICROPROSE
Seriously Fun Software

Käufer eines Microprose-Produktes haben bei uns in jeder Ausgabe die Chance, noch einen weiteren Top-Titel aus dem Hause der Simulationsspezialisten für die Erweiterung ihres Software-Archivs zu gewinnen. Schickt einfach die sorgsam ausgefüllte Registrierkarte Eures neu erworbenen Spiels samt Wunschgewinn an Microprose zurück, und mit ein wenig Glück gehört Ihr zu den fünf Auserwählten, die sich aus der hochwertigen Palette des Spieleriesen ein Programm eigener Wahl aussuchen dürfen. Die fünf Gewinner im März sind:

Daniel Harisberger
Von-May-Str. 7
CH-3604 Thun

Dirk Blocksdorf
Messener Str 7 1/2
87509 Immenstadt

Kristian Seehausen
Ostdeutscher Weg 3
29690 Schwarmstedt

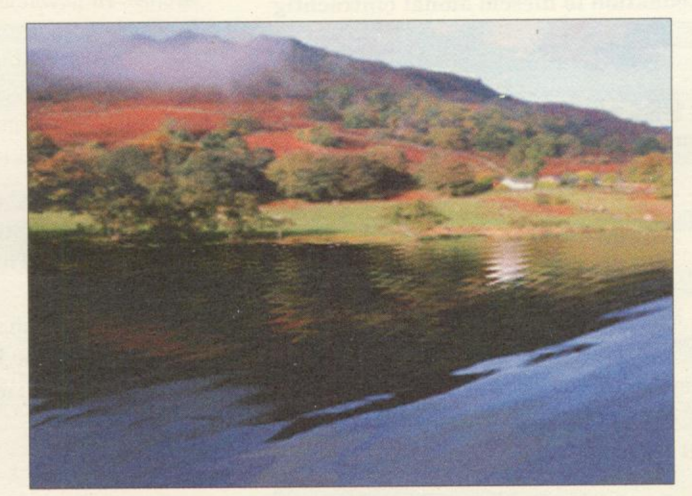
Markus Hamester
Maxstadtstr. 16
80689 München

Norbert Stelter
Wollstr. 45
45770 Marl

Eine ganz billi

Im Test: 13 Beschleuniger

Je prächtiger, glitzernder, effektvoller und fotorealistischer ein PC-Spiel wird, desto mehr 3D-Bums wird von der Grafikkarte erwartet. Wir haben bei 13 aktuellen Modellen überprüft, ob sie den Namen „Beschleunigerboards" auch wirklich verdienen.



Die 3D-Zukunft: Nahezu fotorealistisch werde die Darstellung des G400-Chips, verspricht Matrox

So schnell können sich die Verhältnisse ändern: Waren bis vor kurzem noch die Voodoo- und Voodoo-2-Boards der Grafikkartenhersteller dank ihrer Leistung und großen Verbreitung das Maß aller Dinge bei der 3D-Beschleunigung, so scheint sich die Situation nun gründlich zu wandeln. Voodoo-Chip-Erfinder 3Dfx hat sich den texanischen Boardhersteller STB einverleibt und entschieden, die neue Voodoo-3-Generation hauptsächlich als eigene Beschleunigerkarte auf den Markt zu bringen. Eventuell werden nur einige ausgewählte Drittanbieter in den Genuß kommen, ebenfalls den Voodoo-3-Chip zu erhalten. Damit dürfte im Spielemarkt die Omnipräsenz der 3Dfx-Chips wohl ihr Ende finden, denn einige Markenhersteller müssen sich für ihre Beschleunigerboards nun anderen 3D-Chips zuwenden. Und da gibt es eine gewisse Auswahl: Der berechtigte Hoffnungsträger heißt Nvidia TNT 2. Schon erste Tests der Prototypen bescheinigen hervorragende 3D-Power. Aber es dauert wohl noch bis zum Spätsommer. Ein weiterer Mitspieler könnte endlich 3DLabs mit dem Permedia 3 werden; ewig angekündigt, könnte der Chip eines Tages fertig sein. Im Low-Cost-Segment will sich Intel zurückmelden, während Videologic noch immer auf weitere Abnehmer des Power VR 2 hofft (sitzt in Spielhallen-Automaten und in der SEGA Dreamcast-Konsole). Zwischenzeitlich hat ATI den verheißungsvollen Rage 128 gelauncht. Er bietet eine gute Leistung im Vergleich zum Banshee und TNT, kann aber in Sachen 3D-Leistung kaum mit Voodoo3 oder TNT 2 mithalten. Der Savage 4 von S3 steht in den Startlöchern, wird sich aber hauptsächlich um gute 2D-Performance kümmern, speziell um die dringend benötigte Ansteuerung von LC-Flachdisplays und um höchste Auflösungen im Windows-Bereich.

Matrox hat bislang seinen G400-Chip an niemanden lizenziert, seine Leistungswerte hören sich sehr vielversprechend an. Doch die ersten Boards werden wohl erst ab April ausgeliefert. Bis jetzt machte Matrox ebensowenig wie ATI anstalten, einen zusätzlichen Anbieter mit Chips zu beliefern. Ausnahme sind sicher wieder ihre OEM-Kunden (Motherboard-, Notebook und PC-Bauer), die bislang keine Ambitionen zeigten, in den Markt für Grafikboards einzusteigen.

In Prospekten, auf Datenblättern und bei Vorführungen für Presse und Messe klingen die Leistungswerte aller neuen 3D-Chips verheißungsvoll. Konnte man den Riva TNT und Banshee bei maximal 800 x 600 Punkte zu flüssigen Animationen überreden, wird die neue Generation eine Stufe höher ansetzen. Mit der richtigen Pentium-Power sind Auflösungen von 1024 x 768 Pixel kein Problem mehr und werden schnell zum Standard avancieren. Optimiert sind Voodoo 3 und Riva TNT 2 ganz klar für den Pentium III. Erst mit der neuen Prozessorgeneration versprühen sie ihre vollständige Pixelpracht.

Kandidaten wie der Rage 128 von ATI konzentrieren sich auf ihr Allround-Talent, möglichst viele Features auf einmal zu bieten. Dazu gehören Unterstützung von DVD per Software sowie multimediale Erweiterungen für Video und TV – eine All-In-One Rage 128 wurde auf der CeBIT gezeigt. Die 3D-Performance bleibt dabei etwas auf der Strecke, dennoch denkt der Hersteller an Besitzer realistischer Systeme und nicht an Intels Traumrealität einer reichen Upgrade-Gesellschaft für neue CPUs. Wie gut die einzelnen Rage-Ergebnisse sind, könnt Ihr im Testbericht (s. Seite 107) nachlesen.

Doch nicht nur das reine Leistungspotential eines 3D-Chips entscheidet über seinen Markterfolg. Der hängt bei Beschleunigerkarten vor allem davon ab, welchen Chip bzw. welche Grafikschnittstelle die Spielehersteller bevorzugt unterstützen. Hier dominiert als kleinster gemeinsamer Nenner sicherlich Direct-3D. Diese von Microsoft via Windows durchgesetzte Software-Schnittstelle (jüngste Version 6.2, Version 7 in Arbeit) scherrt sich wenig um die zugrundeliegende Hardware, so lange sie schnell genug ist und die wesentlichen 3D-Funktionen beherrscht. Ebenso universell und sogar betriebssystemunabhängig funktioniert die Grafiksprache Open GL. Sie nahm vor über zehn Jahren in der Unix- und Workstationwelt ihren Ursprung und hat sich dank der Spieleprogrammierer nun auch im PC-Reich einen Stammplatz erobert.

Performance und Funktionsvielfalt der spezialisierten 3D-Beschleuniger werden natürlich weder von Direct-X noch von Open GL

...ge 3D-Masche

...boards für 2D- und 3D-Grafik

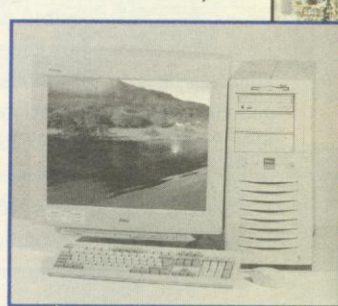
voll ausgereizt. Wer das will, muß halt für den jeweiligen Chipset einen optimierten Treiber oder eine eigene Schnittstelle entwickeln – eine Arbeit, welche die Boardhersteller gerne den Spieleprogrammierern überlassen. Jenen gelingt aus Zeitnot aber selten, für ihr Spiel einen Support aller wesentlichen 3D-Chips zu programmieren. Sie konzentrieren sich deshalb meist auf die verbreitetsten Varianten. Und hier ist bislang der Voodoo2 absolut führend, jeder namhafte Boardbauer hat mindestens eine Karte im Angebot. Optisch wirkte die zum Voodoo-Chip gehörende Glide-Schnittstelle immer noch am besten. Wie lange Glide von den Programmierern noch gesondert behandelt wird, ist fraglich. Der Voodoo 3 als 2D/3D-Chip wird sich mit seiner Kompatibilität eher am Banshee-Chip orientieren. Und der bot von Allem etwas.

Fazit: Branchenkenner sehen auch bei den neuen 3D-Chips keinen klaren Sieger. Wer den Markt demnächst dominiert, werden erst die Verkaufszahlen zeigen. Es bleibt den Entwicklern also nach wie vor keine andere Wahl als Direct-X, Open GL und Treiber für eine Auswahl von 3D-Chips zu implementieren. Und der Käufer? Der muß sich immer noch Gedanken über seine Lieblingsspiele machen, denn nicht jede Grafik-Engine läuft auf jedem Beschleunigerboard.

Perry Mhorgen / rm

Das Testsystem

Um die 13 Testkandidaten etwas zu fordern, haben wir sie in ein sattes PII-System eingebaut – mit 400 MHz Taktfrequenz, 256 MByte Hauptspeicher und 19-Zoll-Monitor. Die Tests liefen in der Regel mit 32 Bit Farbe.



Zum Vergleich mußten die Karten auch in einem lauen P1/200-System ackern.

Voodoo 3 3000 von 3Dfx

Bislang baute Chiphersteller 3Dfx nur Referenz-Boards, die anderen Grafikkartenherstellern als Orientierung für ihre Entwicklung dienten. Mit der Übernahme des texanischen Boardspezialisten STB setzt 3Dfx nun auf die eigene Marke: Voodoo 3 3000 heißt der Newcomer, der momentan auch konkurrenzlos bleibt, da ja die dritte Generation dieses bewährten Grafikchips noch keinem anderen Hersteller zur Verfügung steht. Der Voodoo 3 zaubert etwa die doppelte Leistung eines Banshee-Chips auf den Monitor, was sich in der Praxis in einer hohen Frames-Zahl widerspiegelt (siehe Testwerte).



Das Original von 3Dfx: Voodoo 3 3000

Drei Versionen der 3Dfx-Karte sind in Planung. Die Modelle 2000, 3000 und 3500 unterscheiden sich durch RAMDAC und Speicherausstattung. Unser Testmodell besaß einen 350-MHz-RAMDAC und 16 MByte Grafikspeicher (6ns SGRAM), der mit 166 MHz getaktet wird (Banshee: 100 MHz). Damit läßt sich also eine Auflösung von 1024 x 768 Bildpunkten in einer absolut augenfreundlichen Bildwiederholfrequenz von 120 Hz darstellen - und das bei 16,7 Millionen Farben. Wer die Auflösung auf 1280 x 1024 steigern wollte, erhielte immer noch eine Wiederholrate von 85 Hz.

Der Grafiktreiber des Voodoo 3-Boards, das sowohl 2D- als auch 3D-Modi beherrscht, soll sich (glücklicherweise) nicht an dem 2D/3D-Vorgänger Banshee, sondern an Voodoo 2 orientieren. Damit dürften die meisten PC-Spiele, die schon heute Glide unterstützen, auch unter Voodoo 3 ihren Dienst aufnehmen. Dies klappte im Test bei Unreal, Half Life und Turok 2 auf Anhieb. Nur Klingon Honor Guard versagte den 3D-Dienst. Schon mit bloßem Auge läßt sich die verbesserte 3D-Darstellung in den Spielen erkennen. Und der spürbare Performance-Zuwachs erreicht sogar Regionen, die bis dato der doppelten Voodoo 2 im SLI-Mode bei 16 Bit Farbe vorbehalten waren.

Fazit: Wer bei den bisherigen 2D/3D-Karten die Glide-Unterstützung vermißte, wird endlich beim Voodoo-3-Board von 3Dfx/STB fündig. Und da es obendrein eine tadellose 2D- und die bislang beste 3D-Performance vorweisen kann, erhält es den begehrten PowerPlay-Volltreffer. Daran kann auch der (noch) fehlende GL-Treiber nichts ändern.

TESTWERTE

Grafik-Benchmark	419
3D-Benchmark	799
Incoming-Demo (1024 x 768)	49.8 Frames/s
Support durch 3D-Spiele	gut

PP-WERTUNG

88%

Name:	Voodoo 3 3000
Typ:	2D/3D-Grafikkarte
Hersteller:	3Dfx
Grafikchip:	Voodoo 3
Videospeicher:	16 MByte SGRAM
RAMDAC:	350 MHz
Bus:	AGP
Treiber:	WIN 95, 98, NT, Glide, Direct 3D (Open GL in Vorb.)
Preis:	ca. 350 DM
Plus:	gute 2D- und beste 3D-Leistung, Glide-Support, hohe Auflösungen
Minus:	keine 100% Abwärtskompatibilät, erst in HighEnd-Systemen volle 3D-Leistung, nur 16 MB Videospeicher

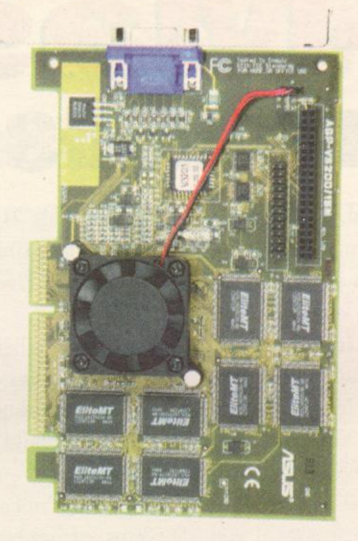




AGP-V3200 von Asus

Der bekannte Motherboardfabrikant Asus bemüht sich in jüngster Zeit auch um das spielerisch veranlagte PC-Volk. Eindeutiges Indiz: Die 2D/3D-Karte AGP V3200 wird zusammen mit dem schießfreudigen Incoming ausgeliefert.
Da das Board auf dem bekannten Banshee-Chip von 3Dfx basiert, unterliegt es klaren Grenzen bei Auflösung und 3D-Effekten. Damit das Auge nicht leiden muß, hat Asus zumindestens die Bildwiederholfrequenz aufgebohrt – bis auf sensationelle 250 Hz. Wer also große Monitore ab 19 Zoll sein eigen nennt, darf mit dieser Banshee getrost eine Auflösung von 1280 x 1024 Bildpunkten fahren. Sie wird dann immer noch in augenschonenden 120 Herz dargestellt. Allerdings leidet darunter die 3D-Performance, die bei der V3200 auf klassenüblichem Niveau zu finden ist. So kommt das beiliegende Incoming in der 1000er-Auflösung kaum über 30 Frames/s hinaus (siehe Testwerte). Bei höheren Auflösungen wird der Spielefluß träge bis stockend. Im 2D-Betrieb dagegen dürft Ihr ungetrübt in die hohen Modi wechseln.

Fazit: Wer mit großem Monitor überwiegend durch die hoachauflösende Windows-Welt surfen möchte, um nur ab und an eine Spielepause bei niedrigerer Darstellung einzulegen, wird das günstige Asus-Board durchaus zu schätzen wissen.



Incoming inklusive: Das Banshee-Board AGP-V3200 von Asus

TESTWERTE

Grafik-Benchmark	369
3D-Benchmark	336
Incoming-Demo (1024 x 768)	30,1 Frames/s
Support durch 3D-Spiele	gut

PP-WERTUNG 75%

Name:	AGP-V3200
Typ:	2D/3D-Grafikkarte
Hersteller:	Asus
Grafikchip:	Banshee
Grafikspeicher:	16 MByte SGRAM
RAMDAC:	250 MHz
Bus:	AGP
Treiber:	WIN 95, 98, NT, Glide, Direct 3D
Preis:	ca. 215 DM
Plus:	Hohe Bildwiederholraten, Incoming liegt bei
Minus:	Manche Ego-Shooter laufen nicht, keine optimale 3D-Performance, kein Mini-GL

Diamond Monster Fusion

Mit der „Monster"-Familie hat sich Diamond in Spielerkreisen einen respektierten Markennamen erarbeitet. Kein Wunder also, daß die 3D-Gemeinde ungeduldig auf die Verfügbarkeit der Monster Fusion wartete. Das Board basiert zwar „nur" auf dem Banshee-Chip von 3Dfx, doch Diamond kitzelt wie gewohnt bessere Leistungsdaten heraus als andere.
Wie erwartet erzielt die Fusion beim Grafik-Benchmark ein 2D-Rekordergebnis (siehe Testwerte). Und sogar in der 3D-Disziplin liegt sie einige Frames/s vor den Banshee-Artgenossen. Und wer den Q2-Test macht, wird ebenfalls ein Superergebnis erhalten, was ja sicher auch mit dem Glide-Support zu tun hat. Mini-GL wird zusätzlich mitgeliefert, funktionierte aber nicht in jedem Fall.
Die reine Grafikleistung wird garniert mit einer automatischen Installationsroutine à la Diamond. Bei soviel Positivismen müssen doch irgendwo Haken sein? Es gibt praktisch nichts Meßbares, aber aufmerksame Beobachter werden beim Spielen ab und an über falsche oder blasse Darstellungen stolpern. Die Feinarbeit an Treibern und Grafikoperationen hinterläßt also doch einige Spuren, die allerdings nur Perfektionisten ein Dorn im Auge sein dürften. Und jene zählen nicht unbedingt zu den klassischen Banshee-Käufern.

Fazit: Die Monster Fusion ist das beste Banshee-Board, das wir bislang im Test hatten. 2D- und 3D-Performance reichen für den PC-Alltag allemal aus. Erst Profi-Grafiker und Hardcore-Gamer werden an ihre Grenzen stoßen. Mini GL, Direct 3D und Glide sorgen bei der Fusion für optimale Spiele-Kompatibilität.

PLAY KAUFTIP

Noch ein Monster: Die Diamond Monster Fusion setzt die Erfolgsstory fort

TESTWERTE

Grafik-Benchmark	454
3D-Benchmark	361
Incoming-Demo (1024 x 768)	30,7 Frames/s
Support durch 3D-Spiele	sehr gut

PP-WERTUNG 81%

Name:	Monster Fusion
Typ:	2D/3D-Grafikkarte
Hersteller:	Diamond
Grafikchip:	Banshee
Grafikspeicher:	16 MByte SDRAM
RAMDAC:	250 MHz
Bus:	PCI
Treiber:	WIN 95, 98, NT, Mini GL, Glide, Direct 3D
Preis:	ca. 225 Mark
Plus:	Sehr gute Banshee-Performance, sehr gute Treiber-Ausstattung
Minus:	vereinzelte Darstellungsfehler, blasse Farbverläufe

Typhoon Silver Crest von Anubis

Anubis hat sich einen Namen mit preiswerten Eingabegeräten gemacht. Mit den Typhoon-Grafikkarten sollen die PC-Spieler nun noch mehr erfreut werden. So überzeugt die Banshee-Karte mit dem poetischen Namen „Silver Crest" ganz banal durch den Preis. Für schlappe 200 Mark tritt sie in Aktion.

Gespart hat sich Anubis ein Installationsprogramm. Geübte Windows-Recken haben den Treiber im Handumdrehen eingebunden. Jener supportet die meisten Action- und Rennspiele, steigt aber beim berühmtesten, indizierten Spiel aus.

Der Banshee-Chip von 3Dfx erreicht wie gewohnt fast das Niveau seines großen Voodoo-Bruders, muß aber auf ein paar 3D-Funktionen verzichten. Dafür beherrscht Banshee auch noch den 2D-Modus, und zwar in akzeptabler Geschwindigkeit. Wer als Spieler mit Auflösungen bis 800 x 600 Pixel und 16 Bit Rendertiefe leben kann, der wird sich an diesem Banshee-Board erfreuen können. Wer die Karte hier überreizt, wird mit aufblitzenden Polygondreiecken bestraft. Anspruchsvolle Action-Fans, die brillante Grafiken, hochkomplexe 3D-Effekte und zahllose bewegte Objekte auf ihrem Monitor sehen wollen, brauchen mittlerweile mehr als Banshee – müssen dafür aber auch tiefer in die Tasche greifen.

Fazit: Für ein schmales Budget und für Gelegenheits-3D-Spieler dürfte die Silver Crest eine ideale Lösung darstellen, sofern Euch die kleine Installationshürde keine größeren Probleme bereitet.

Preisbrecher: Die Anubis Silver Crest als günstige 2D/3D-Lösung

TESTWERTE

Grafik-Benchmark	352
3D-Benchmark	414
Incoming-Demo (1024 x 768)	30,4 Frames/s
Support durch 3D-Spiele	gut

PP-WERTUNG 75%

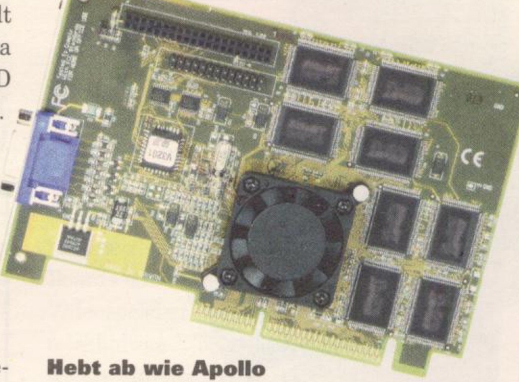
Name:	Typhoon Silver Crest
Typ:	2D/3D-Grafikkarte
Hersteller:	Anubis
Grafikchip:	Banshee
Grafikspeicher:	16 MByte SGRAM
RAMDAC:	250 MHz
Bus:	AGP
Treiber:	WIN 95, 98, NT, Glide, Direct 3D
Preis:	ca. 200 Mark
Plus:	günstiger Preis
Minus:	keine Setupsoftware, kein Mini GL

Apollo 3D Banshee von Joymedia

Wer preiswert in die 2D/3D-Grafikwelt einsteigen möchte, ist bei Joymedia an der richtigen Adresse: Deren Apollo 3D Banshee kostet nicht einmal 200 Mark. Dabei steht dieses Board der etablierten Konkurrenz kaum nach (siehe Testwerte). Bei der Incoming-Demo durchbricht die Framerate ebenso locker die 30-Bilder-pro-Sekunde-Marke wie der 3D-Benchmark die 400er-Meßlatte. Natürlich gelten auch bei Joymedia die gleichen Beschränkungen wie bei allen Banshee-Boards: Aufwendigste 3D-Spiele fährt man besser nur in einer 800 x 600-Auflösung, um nicht unter 20 Frames/s abzusacken.

Wo spart Joymedia, wenn überhaupt? Nun, der 250 MHz RAMDAC erzeugt hier „nur" 100 Hz Bildwiederholrate bei der 1024 x 768-Auflösung – was die Augen aber kaum als Qualitätsverlust wahrnehmen dürften. Wer mehr will, geht auf 800 x 600 Pixel runter (120 Hz). Und im 3D-Modus bleibt das Rendering auf 16 Bit Farbtiefe beschränkt. Gespart wurde woanders, denn es fehlt der Mini GL-Treiber. Dafür bietet die Apollo aber den begehrten Glide-Support an.

Fazit: Unreal-Fans und Grafik-Fetischisten dürften sich kaum an einer solchen Banshee-Karte erfreuen. Wer aber einen hyperpreisgünstigen Einstieg in die beschleunigte 2D/3D-Welt sucht, hebt mit der Apollo ab – wenigstens bis 800 x 600 Bildpunkten. Wer etwas mehr Grafikpower in seinem Spiele-PC wünscht, muß halt ein paar Scheine mehr locker machen und zur Banshee-Markenkonkurrenz wechseln oder gleich einen besseren Grafikchip ins Auge fassen.



Hebt ab wie Apollo 13: Die Banshee-Karte von Joymedia schließt zur Markenkonkurrenz auf.

TESTWERTE

Grafik-Benchmark	374
3D-Benchmark	338
Incoming-Demo (1024 x 768)	31,0 Frames/s
Support durch 3D-Spiele	gut

PP-WERTUNG 77%

Name:	Apollo 3D Banshee
Typ:	2D/3D-Grafikkarte
Hersteller:	Joymedia
Grafikchip:	Banshee
Grafikspeicher:	16 MByte SGRAM
RAMDAC:	250 MHz
Bus:	AGP
Treiber:	WIN 95, 98, NT, Glide, Direct 3D
Preis:	ca. 180 Mark
Plus:	Glide-Treiber, günstiger Preis
Minus:	kein Mini GL-Treiber

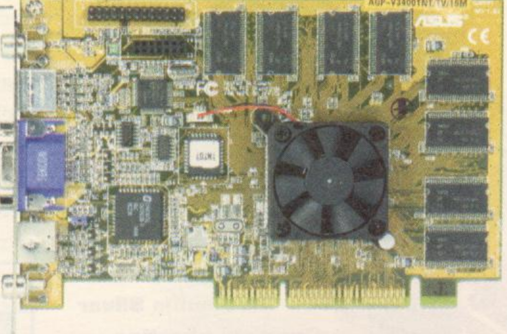


AGP-V3400 TNT von Asus

Bei Grafikkarten verläßt sich Mainboard-Spezialist Asus nicht auf einen Chip-Lieferanten. Deshalb findet sich auf dem V3400-Modell ein Riva TNT von Nvidia. Dieser Grafikprozessor ist bekannt für satte 2D- und 3D-Performance. Sein anfängliches Handicap durch fehlende Glide-Unterstützung machen die TNT-Karten mittlerweile zum Teil durch ihre gute Verbreitung wett, denn einige Programmierer statten ihre Spiele bereits mit TNT-Support aus. Fehlt der, bedient sich die Karte der Direct-3D- oder Mini-GL-Unterstützung. Hier geht zwar etwas von der ursprünglichen Leistung verloren, dafür gibt´s aber eine tadellose 32-Bit-Farbtiefe zu bewundern. Auch bei komplexen 3D-Landschaften voller Objekte geht die V3400 nicht in die Knie. Um aber den Spielfluß nicht zu gefährden, sollte die Auflösung bei 800 x 600 Punkten belassen werden. Dank Mini GL laufen auch indizierte Actionspiele, die auf einer gewissen Engine basieren. Bei 1024 x 768 Pixel erreichten wir immerhin einen Q2-Wert von rund 35 Frames/s (16 Bit Farbtiefe).

Im 2D-Betrieb ließe sich die Echtfarb-Darstellung locker bis 1920 x 1200 Pixel durchhalten, doch exzellente Bildwiederholfrequenzen von 120 Hz und mehr liegen nur bis 1280 x 1024 an. Mit der V3400 steht übrigens auch ein TV-Ausgang zur Verfügung.

Fazit: Wer einen großen Monitor auf dem Schreibtisch stehen hat und ernsthaft unter Windows ackert, zwischendurch aber durchaus ein anspruchsvolles 3D-Game einlegt, liegt mit der V3400 TNT ganz richtig – sofern Ihr auf Glide verzichten könnt.



Verspricht 3D-Power: Die Asus AGP-V3400 mit TNT-Chipsatz

TESTWERTE

Grafik-Benchmark:	414
3D-Benchmark:	419
Incoming-Demo (1024 x 768, 32 Bit):	20,9 Frames/s
Support durch 3D-Spiele:	gut

PP-WERTUNG 79%

Name:	AGP-V3400 TNT
Typ:	2D/3D-Grafikkarte
Hersteller:	Asus
Grafikchip:	Riva TNT
Grafikspeicher:	16 MByte SDRAM
RAMDAC:	250 MHz
Bus:	AGP 2X
Treiber:	WIN 95, 98, NT, Mini GL, Direct 3D
Preis:	ca. 290 DM
Plus:	TV-Out-Buchse, Incoming liegt bei, 32-Bit Rendering
Minus:	kein Glide, AGP-Puffer im Systemspeicher

Winfast 3D S320 von Leadtek

Exzellente Windows-Performance, TV-Out-Schnittstelle und 3D-Beschleunigung in einem offeriert die Winfast 3D S320 von Leadtek. Dank schnellem 16 MByte SDRAM und einem 250 MHz RAMDAC bietet sich hier eine flotte 1024 x 768-Auflösung in Echtfarben (16,7 Mio.) und bei garantiert flimmerfreien 170 Herz Bildwiederholfrequenz an.

Wer in den 3D-Modus wechselt, sollte bei komplexen Spielen besser auf 800 x 600 Bildpunkte drosseln, um mehr als 30 Frames pro Sekunde über den Bildschirm huschen zu sehen. Bei 32 Bit Farbtiefe und einer 1000er-Auflösung sackt Incoming deutlich unter diese Marke ab (siehe Testwerte).

Hinsichtlich der Spiele-Kompatiblität gelten die gleichen Regeln wie bei der Asus TNT: Unter Direct 3D kein Problem. Ansonsten steht Mini GL zur Verfügung. Die volle Glide-Performance eines Voodoo-Sandwiches läßt sich mit TNT nicht realisieren, außer bei direkter Treiberanpassung durch den Spielehersteller. Aber immerhin liefert Leadteks Mini-GL-Variante beinahe 40 Frames/s als Q2-Wert – und das bei 1024 x 768 Pixel.

Fazit: Wer unter Windows intensive grafische Arbeiten ausführt, wird die 2D-Wucht der S320 schätzen lernen. TV out und die TNT-typische 3D-Beschleunigung lassen den Freizeitspaß nicht zu kurz kommen.

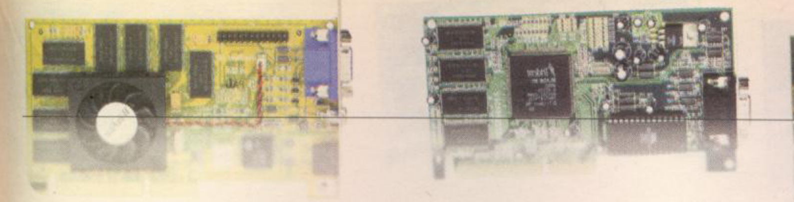
Windows plus Freizeit: Leadteks Winfast 3D S320

TESTWERTE

Grafik-Benchmark	437
3D-Benchmark	441
Incoming-Demo (1024 x 768, 32 Bit)	25,4 Frames/s
Support durch 3D-Spiele	gut

PP-WERTUNG 80%

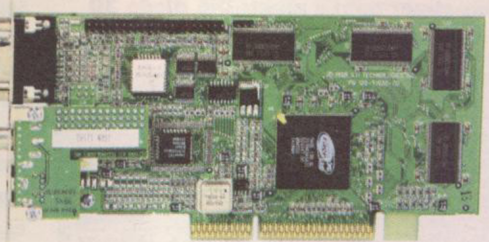
Name:	Winfast 3D S320
Typ:	2D/3D-Grafikkarte
Hersteller:	Leadtek
Grafikchip:	Riva TNT
Grafikspeicher:	16 MByte SDRAM
RAMDAC:	250 MHz
Bus:	AGP 2X
Treiber:	WIN 95, 98, NT, Mini GL, Direct 3D
Preis:	ca. 300 DM
Plus:	Softwareausstattung, Mini-GL-Treiber, 32-Bit-Rendering
Minus:	Abnehmende 3D-Leistung bei hohen Auflösungen, AGP-Puffer reduziert den Systemspeicher, kein Glide



Rage Fury von ATI

Die Grafikkarten und Chips von ATI finden sich heute in den meisten Marken-PCs. Mit der Rage Fury bietet der Marktriese nun eine kräftige 2D/3D-Karte zum Nachrüsten an. Die Amerikaner wollen dabei mit 32-MByte-Grafikspeicher Maßstäbe setzen. Obendrein gibt sich das Board mit TV-out- und DVD-Schnittstellen multimedial. Die nötigen Anschlußkabel liegen bei. Der großzügig bemessene Videospeicher würde es erlauben, in Echtfarbdarstellung eine extrem hohe Auflösung bis 1920 x 1200 Bildpunkten zu fahren. Da aber die meisten Monitore und Spiele so etwas gar nicht erst unterstützen, wird es bei dieser Karte eher bei 1000er-Auflösungen bleiben. Wer nun den Speicher durch eine 32-Bit-Farbeinstellung ausreizen will, wird ab und an bei den Texturen eine grobe Farbdarstellung entdecken. Abgesehen von diesem Schönheitsfehler machten die Treiber keinen Ärger, denn sowohl indizierte Spiele wie auch Unreal und Half-Life liefen problemlos und bis 800 x 600 Bildpunkte auch richtig schnell. Wer die Auflösung höher schraubt, muß mit sinkender Performance rechnen.

Fazit: Die Rage Fury von ATI überzeugt durch ihre Ausstattung und Vielseitigkeit. Gerade die 2D-Performance nebst TV- und DVD-Anschlüssen macht sie zum perfekten Entertainment-Center. Und nebenbei beschleunigt sie auch 3D-Spiele recht ordentlich, wobei aber ein Glide-Support fehlt. Die Vorteile des riesigen Videospeichers sind hier leider kaum spürbar.



3D-Power und TV-out: Die ATI Rage Fury besitzt 32 MByte Videospeicher



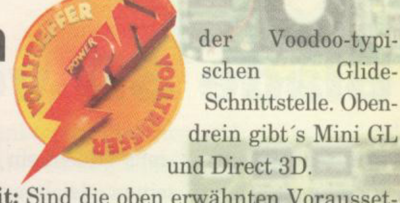
TESTWERTE

Grafik-Benchmark	438
3D-Benchmark	557
Incoming-Demo (1024 x 768, 32 Bit)	30.3 Frames/s
Support durch 3D-Spiele	gut

PP-WERTUNG 83%

Name:	Rage Fury
Typ:	2D/3D-Grafikkarte
Hersteller:	ATI
Grafikchip:	ATI, Rage 128 GL
Grafikspeicher:	32 MByte
Speicherart:	SDRAM
RAMDAC:	250 MHz
Bus:	AGP 2X
Treiber:	WIN 95, 98, NT, Mini GL, Direct 3D
Preis:	ca. 390 DM
Plus:	DVD-Player-Software, Lieferumfang, großer Videospeicher
Minus:	manchmal farblich grobe Texturen, kein Glide

Apollo 3Dfx II von Joymedia



Bis dato waren Beschleunigerkarten mit Voodoo-2-Chipsatz führend beim Thema Spiele-Kompatibilität. Wer diesen noch für einige Zeit bestehenden Vorteil nutzen möchte, zudem über eine gute 2D-Grafikkarte sowie zwei freie PCI-Slots verfügt, könnte sich mit dem Joymedia-Sandwich anfreunden: Zwei Voodoo-2-Karten werden hier per SLI-Verbindung zusammengeschaltet, um möglichst heftig in 3D zu beschleunigen. Daß Voodoo 2 so langsam ins Alter kommt, läßt sich an der Limitierung beim Rendering auf 16 Bit Farbtiefe ablesen. Mit dieser Einschränkung der Bildqualität läßt sich aber derzeit gut leben, denn aktuelle Konkurrenzkarten, die mit 32 Bit rendern können, bringen dieses Kunststück kaum in hoher Auflösung bei akzeptabler Performance zustande. Hier werden wohl erst im im Spätsommer die höhergetakteten TNT-2-Boards mit 32 MByte Videospeicher eine nachhaltige Trendwende einleiten können.

Zusatzkarte: Die Apollo 3Dfx II von Joymedia benötigt eine 2D Grafikkarte

Bei 16 Bit Farbtiefe hat das Voodoo-2-Sandwich heute noch derartig Dampf, daß es nur von seinem großen Voodoo-3-Bruder (siehe Test) bei der Framerate übertrumpft wird. In der 1024 x 768-Auflösung pusht das SLI-Sandwich jedes 3D-Spiel locker auf über 30 Frames/s, Incoming sogar auf über 40 Frames (siehe Testwerte).

Die schon angesprochene Kompatibilität drückt sich darin aus, daß der Spielemarkt in diesem Jahr noch haufenweise für Voodoo-2-Chip optimierte Titel herausbringt. Hierbei orientierten sich die Entwickler meistens an der Voodoo-typischen Glide-Schnittstelle. Obendrein gibt´s Mini GL und Direct 3D.

Fazit: Sind die oben erwähnten Voraussetzungen erfüllt, dann wäre das Apollo-Doppelpack mit knapp 400 Mark immer noch eine sehr gute Besetzung. Wer dagegen auf höchste Grafikqualität Wert legt, braucht eine der 32-Bit-2D/3D-Karten.

TESTWERTE

Grafik-Benchmark	nicht mögl.
3D-Benchmark	457
Incoming-Demo (1024 x 768, 16 Bit)	41,1 Frames/s
Support durch 3D-Spiele	sehr gut

PP-WERTUNG 85%

Name:	Apollo 3Dfx II
Typ:	3D-Zusatzkarte
Hersteller:	Joymedia
Grafikchip:	2x Voodoo 2 (SLI-Mode)
Grafikspeicher:	2 x 12 MByte EDO-DRAM
RAMDAC:	135 MHz
Bus:	2 x PCI
Treiber:	WIN 95, 98, Glide 2.53, Mini GL, Direct 3D
Preis:	ca. 400 DM
Plus:	Überragende Kompatibilität, beste 16 Bit-Performance
Minus:	kein 32 Bit Rendering, benötigt 2 PCI-Slots

Blade3D AGP von NMC

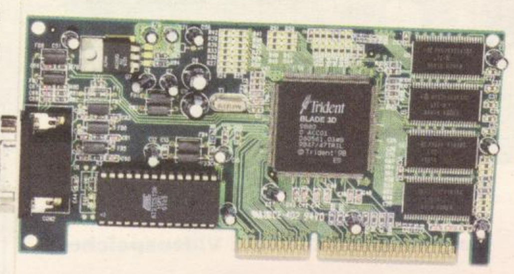
Während das Blade 3D-Referenzboard von Trident (siehe unten) womöglich nie direkt zu kaufen sein wird, hat NMC den Chip von Trident lizenziert und ein eigenes Board auf die Beine gestellt. Und diese Blade 3D-Karte ist nicht nur zu kaufen, sondern wartet mit etwas besseren Testergebnissen auf. Außerdem ist sie mit knapp 120 Mark nicht nur noch günstiger, sondern auch gleich die preiswerteste 2D/3D-Lösung im Testfeld.

Hohe Ansprüche dürft Ihr natürlich nicht an diese Karte stellen. So fehlen ihr Installationsmenü, Mini-GL- und Glide-Treiber. Während ersteres verschmerzbar ist, geht die Abwesenheit des umfassenden 3D-Supports doch sehr zu Lasten der Kompatibilität.

TESTWERTE

Grafik-Benchmark	349
3D-Benchmark	383
Incoming-Demo (1024 x 600, 32 Bit)	23,5 Frames/s
Support durch 3D-Spiele	befriedigend

Günstiger geht´s nicht: Die Blade 3D von NMC kostet knapp 120 Mark



Im 2D-Modus sorgt der RAMDAC für ausreichende Bildwiederholfrequenzen auch bei hohen Auflösungen. Der 8-MByte-Videospeicher verhindert aber Echtfarbdarstellungen in den höchsten Stufen. Im 3D-Modus reicht es nicht einmal für die 1024 x 768-Darstellung – hier mußten wir im Incoming-Demo auf 1024 x 600 Bildpunkte drosseln (siehe Testwerte). Die Framerate liegt mit 23,5 Bildern pro Sekunde noch im akzeptablen Bereich. Wie bei der preisbewußten Konkurrenz empfiehlt sich aber auch bei der Blade generell der 3D-Betrieb in 800 x 600 x 32 Bit Farbe und unter zuhilfenahme von Direct 3D. Eine gute Q2-Tauglichkeit sollte niemand ernsthaft in dieser Preisklasse erwarten – wenigstens nicht ohne erstklassigen Glide-Support.

Fazit: Die Blade 3D glänzt weder mit Performance noch mit weitreichender Kompatibilität oder prächtiger Bilddarstellung. Immerhin vermag sie das Referenzboard von Trident zu überflügeln. Für die Blade3D spräche vor allem ihr Preis – so günstig gibt es nicht einmal PCI-Karten...

PP-WERTUNG

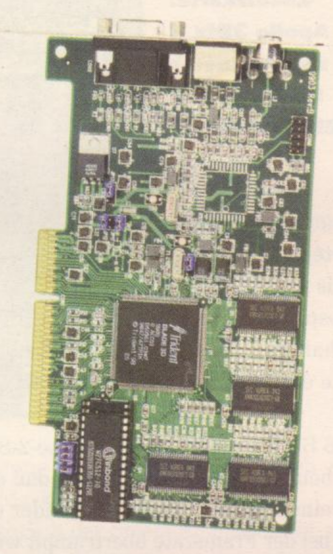
73%

Name:	Blade 3D AGP
Typ:	2D/3D-Grafikkarte
Hersteller:	NMC
Grafikchip:	Trident 9880 Blade 3D
Grafikspeicher:	8 MByte SGRAM
RAMDAC:	230 MHz
Bus:	AGP 2x
Treiber:	WIN 95, 98, NT, Direct 3D
Preis:	knapp 120 DM
Plus:	günstigster Preis
Minus:	Kleiner Videospeicher, kein Mini-GL, kein Glide

Blade 3D von Trident

Mit der Blade 3D stellt Trident ein Referenzboard für seinen gleichnamigen Grafikchip vor. Ob sie die Grafikkarte in dieser Form selber vermarkten werden, blieb unklar. Unser Rat: Besser nicht, denn das Prädikat „neu“ gilt zwar für den Chip, nicht aber für seine Leistungswerte. Damit wird Trident nur wenige Sterne vom Himmel holen. Das Ziel hieß aber wohl eher, erschwingliche 3D-Performance anzubieten – wahrscheinlich mit Blick auf die supergünstigen Supermarkt-PC. So eignet sich die Blade vor allem für die alltägliche 800 x 600 -Auflösung in 32 Bit Farbtiefe. Die maximale Framezahl holt aus der Tridentkarte aber nur heraus, wer wenigstens einen flotten Pentium II einsetzt. Wer weniger zur Verfügung hat, sollte besser Farbtiefe und Auflösung drosseln, um nicht einer Diashow beiwohnen zu müssen. Im 2D-Modus unter Windows können sich zwei leichte Einschränkungen bemerkbar machen: Der 230 MHz RAMDAC und die 8 MByte SGRAM erlauben keine hohen Echtfarb-Auflösungsorgien. Aber mit 800 x 600 Bildpunkten bei 160 Hz Bildwiederholfrequenz läßt es sich gut leben, sofern nicht gerade ein fetter Monitor ab 19 Zoll aufwärts angesteuert werden soll. Beim Kapitel Spiele-Kompatibilität verläßt sich Trident ganz auf Direct 3D. Mini-GL und Glide fehlen schlichtweg.

Fazit: Wer sich erstmals dem Thema 2D/3D-Grafikkarte nähert, sich keine Wunderdinge von der Blade erwartet und willens ist, den günstigen Preis in Kauf zu nehmen, zückt dieses Schwert von Trident – aber sicherlich unter anderem Label.



Das Referenzmodell: Die neue Blade 3D von Chip-Hersteller Trident

TESTWERTE

Grafik-Benchmark	331
3D-Benchmark	362
Incoming-Demo (1024 x 600, 32 Bit)	21,2 Frames/s
Support durch 3D-Spiele	befriedigend

PP-WERTUNG

71%

Name:	Blade 3D
Typ:	2D/3D-Grafikkarte
Hersteller:	Trident
Grafikchip:	Trident 9880 Blade 3D
Grafikspeicher:	8 MByte SGRAM
RAMDAC:	230 MHz
Bus:	AGP 2x
Treiber:	WIN 95, 98, NT, Direct 3D
Preis:	ca. 140 DM
Plus:	günstiger Preis
Minus:	Kleiner Videospeicher, kein Mini-GL, kein Glide

GA-630 von Gigabyte

Keine Experimente, hat sich Motherboard-Spezialist Gigabyte wohl gedacht und für seine erste Grafikkarte den bewährten Banshee-Chip von 3Dfx lizenziert. Experimente sind es dann doch geworden, denn der Windows-Treiber für die Karte machte im Test nicht den besten Eidruck, abzulesen an blitzenden Texturen und sagenhaften Meßergebnissen. Wir auf jeden Fall bastelten so lange an den Einstellungen herum, bis wir auch ohne Sonnenbrille das Monitorbild entspannt betrachten konnten. Außerdem probierten wir alle gängigen Benchmarkprogramme und Testverfahren durch, bis einigermaßen glaubwürdige Zahlen zustandekamen. Okay, wir hätten die extrem guten Testergebnisse anfangs gerne geglaubt, doch sind Bus und Grafikchip technisch gar nicht in der Lage, solche Werte zu erzeugen. Außerdem geht es vielmehr um die Fragen: Werden die Kunden beim Kauf der Serienkarte ebenfalls derartige Schwierigkeiten haben? Gigabyte verspricht: Nein, denn an der Treibersoftware werde noch gearbeitet.

Wie ein Leuchtturm: Bei der Gigabyte GA-630 blitzten die Texturen auf

Unter Windows im 2D-Modus verhielt sich der Testkandidat normal. 120 Hz Bildwiederholfrequenz in der 1000er-Auflösungen sind sogar erfreulich. Beim Maximum von 1600x1200 Bildpunkten liegen immerhin noch flimmerfreie 85 Hz an.

Fazit: Mit dem uns vorliegenden Treiber hättet Ihr an der GA-630 wenig Spaß. Falls Gigabyte sein Versprechen einhält und nachbessert, wäre die Banshee-Karte interessant für Besitzer von Gigabyte-Motherboards – sozusagen als harmonische Familienzusammenführung. Der Preis von rund 200 Mark spräche nicht dagegen.

TESTWERTE

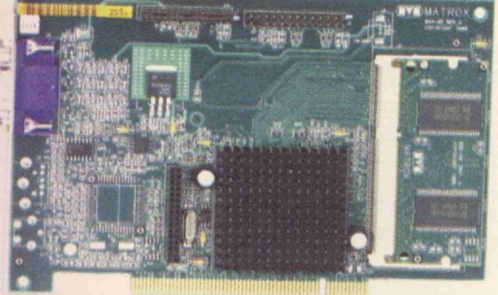
Grafik-Benchmark	376
3D-Benchmark	nicht möglich
Incoming-Demo (1024x768, 16 Bit)	29,1 Frames/s
Support durch 3D-Spiele	gut

PP-WERTUNG 70%

Name:	GA-630
Typ:	2D/3D-Grafikkarte
Hersteller:	Gigabyte
Grafikchip:	Banshee
Grafikspeicher:	16 MByte SGRAM
RAMDAC:	250 MHz
Bus:	AGP
Treiber:	WIN 95, 98, NT, Glide, Direct 3D
Preis:	ca. 200 DM
Plus:	augenfreundlicher 2D-Modus, Glide-Support
Minus:	kein Mini-GL, Treiberprobleme

Matrox Millennium G200 SD

Das waren noch Zeiten als Power-User die Läden stürmten, auf der fieberhaften Suche nach Mystique und Millennium. Heute sind diese einstmals begehrten Kombikarten bereits von der technischen Entwicklung eingeholt worden. Bevor Matrox aber mit der neuen G400-Grafikkarte Eindruck schinden kann, wurde nochmal eine verbesserte G200-SD-Version zwischengeschoben. Das macht durchaus Sinn, denn diese 2D/3D-Karte erfordert noch keinen AGP-Slot, sondern gibt sich mit PCI zufrieden. Wer also ein „altes" PC-System damit flott machen will, wird sich über den günstigen Einstiegspreis von rund 150 Mark freuen. Wie gehabt, überzeugt auch dieses Millennium-Board wieder in der 2D-Darstellung. Das Zusammenspiel zwischen Farbbrillanz, Auflösung und Bildwiederholfrequenz paßt einfach. Wer nun ein 3D-Spiel startet, darf nach wie vor keine Wunderdinge von der Performance erwarten. Bei Auflösungen von 800 x 600 läuft die Sache noch einigermaßen flüssig, darüber wird es schon arg zäh (siehe Testwerte). Beim 3D-Benchmark gab es gar einen unwiderruflichen Absturz.



Aufrüstfähig: Der 8 MByte Videospeicher der Matrox Millennium G200 SD läßt sich per Modul verdoppeln

Worin liegen dann die Verbesserungen bei der SD? Im wesentlichen bei der Kompatibilität. Vom Benchmark einmal abgesehen, bringt die Millennium jetzt viel mehr 3D-Spiele zum Laufen als früher. In erster Linie verdanken wir dies einem Mini GL-Treiber, den Matrox nun endlich gestrickt hat. Der Q2-Test funktionierte ebenso wie Half-Life. Jetzt fehlt eigentlich nur noch der Glide-Support. Aber vielleicht gibt es den ja im Sommer, pünktlich zur Fertigstellung der G400?

Fazit: Wer an seinem bisherigen PCI-System mehr arbeitet als spielt, nun aber doch eine ordentliche 2D/3D-Karte benötigt, sollte mit der Millennium G200 SD liebäugeln.

TESTWERTE

Grafik-Benchmark	424
3D-Benchmark	Absturz
Incoming-Demo (1024 x 768, 32 Bit)	13,9 Frames/s
Support durch 3D-Spiele:	gut

PP-WERTUNG 74%

Name:	Millennium G200 SD
Typ:	2D/3D-Grafikkarte
Hersteller:	Matrox
Grafikchip:	MGA-G200
Grafikspeicher:	8 MByte SDRAM
RAMDAC:	250 MHz
Bus:	PCI
Treiber:	WIN 95, 98, NT, Mini GL, Direct 3D
Preis:	ca. 150 DM
Plus:	Mini-GL, Videospeicher aufrüstbar
Minus:	in hohen Auflösungen schwache 3D-Performance, kein Glide

Im Test: USB-Soundsystem

Philips läßt es krachen

Wer sich einen nagelneuen PC mit USB-Schnittstelle zugelegt hat, vertreibt mit dem Philips DSS370-System die Stille – und zwar gründlich

Schnellstarter: Gerade unter Windows 98 nimmt das USB-Soundsystem von Philips ganz schnell den Dienst auf.

Hinter dem Kürzel DSS370 verbirgt sich eine Kombination aus zwei Lautsprechern zu je 15 Watt, gepaart mit einem 30 Watt-Subwoofer. Kontakt zum PC nimmt das Philips-Trio via USB-Bus (Universal Serial Bus) auf. Dadurch wird die Installation denkbar einfach: Der Stecker wird einfach bei laufendem System in die USB-Buchse des Rechners gesteckt – und schon erkennt Windows 98 (oder 95 mit USB-Support) die Lautsprecher und aktiviert automatisch die nötigen Treiber. Da keine Soundkarte zwischengeschaltet wird, sitzt die erforderliche Elektronik im Lautsprecher selbst. Das Baßreflexsystem in den Satelliten sondert leider einen etwas matschigen Baß ab, was schade ist, da das DSS370 ohnehin mit Subwoofer ausgeliefert wird. Hier hätten sich die Boxen lieber auf den Hochton und Mittenbereich konzentriert. Wird der Subwoofer aktiviert, wird besonders der Tieftonbereich deutlich gestärkt. Gemessen an der Gehäusegröße liefert das DSS370-System ganz ordentliche Ergebnisse. Zur Sounduntermalung für Spiele reicht es allemal. Problematisch wird es erst beim Abspielen von Musikstücken, die auf CD gespeichert sind. Sie müßten erst D/A-gewandelt werden, um zum USB-Gerät gelangen zu können. So gesehen kann das DSS370 eine Soundkarte nicht vollständig ersetzen. Diese Beschränkung dürfte allerdings für die meisten USB-Soundlösungen gelten. Diese Scharte versucht Philips durch die „Incredible Surround“-Funktion etwas wettzumachen. „Unglaublich“ ist auch genau das richtige Adjektiv für das Ergebnis, denn die Elektronik verschlechtert das Klangbild: Alles klingt dumpfer, unkonturierter, nebliger, als ohne diesen Surround-Effekt. Damit kann er in keinster Weise einem echten 4-Kanal-Soundsystem Konkurrenz machen. Das DSS370 sollte also nur als System mit aktiven Stereo-Lautsprechern und kräftiger Subwoofer-Unterstützung angesehen werden. Es überzeugt durch einfachste Installation und eine brauchbare Klangqualität – nicht mehr und nicht weniger. Knapp 400 Mark sind da natürlich kein Sonderangebot, allerdings ist die USB-Technologie auch noch alles andere als preiswert. *Klaus Achatz / rm*

PP-WERTUNG

70%

Name:	Speaker Set DSS370
Typ:	USB Aktiv Lautsprecher
Hersteller:	Philips
Preis:	399 DM
Plus:	Denkbar einfache Installation im USB-System
Minus:	Probleme mit der Wiedergabe von Audio-CD-Musik

SONY TA-VE150 AV VERSTÄRKER

It´s not a trick

Der Sony TA-VE 150 besitzt zwei getrennte Stereokanäle und kann insgesamt fünf Lautsprecher (zwei vorne, zwei hinten) und einen Subwoofer (in der Mitte) versorgen. Jeder Kanal (Front, Center und Rück) wird im Surroundbetrieb mit jeweils 25 Watt (DIN) versorgt. Als Tonquelle läßt sich fast alles anschließen – vom TV-Gerät bis zum DVD-Spieler – solange sein AC-3-Decoder mitspielt. An Surround-Modi beherrscht der Verstärker Dolby Pro Logic, C. Studio und Simulated. Pro Logic kann, je nach Zahl und Aufbau der Lautsprecher, in vier Sub-Modi betrieben werden. Was diesen Mehrkanal-Verstärker für PC-Spieler so begehrenswert macht, ist der moderate Preis von rund 450 Mark. Er ist die ideale Ergänzung einer Soundkarte, die ihrerseits vier unabhängige Audiokanäle besitzt (zum Beispiel die SoundBlaster Live). Die Leistung des Sony-Gerätes reicht für Computerspieler völlig aus. Nebenbei läßt sich auch der heimische Videorecorder daran betreiben. Dem Rotstift zum Opfer fiel offenbar der Kopfhörerausgang am Verstärker. Das ist zwar verständlich, da der Haupteinsatzzweck die 4-Kanal-Ausgabe ist, leider muß dadurch die Umwelt immer mithören.

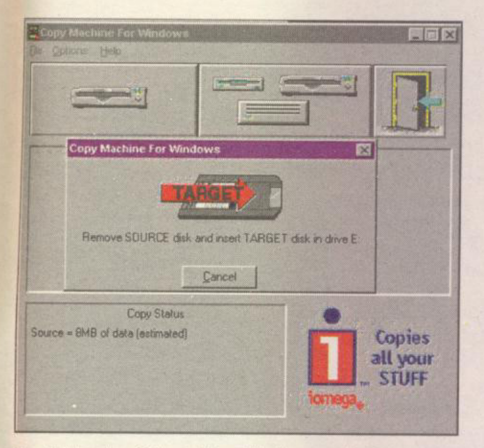
Schön, stark und schwarz: Der Sony-Verstärker bringt ein 4-Boxen-Surround-System mit Baßtöner erst richtig zur Geltung

Im Test: Iomega Zip 250

Der Nachfolger eines Bestsellers

Das Diskettenlaufwerk ist tot – es lebe das Zip-Drive. Zumal der jüngste Sproß namens Zip 250 nun noch mehr im Kasten hat.

Millionenfach verkauft, stößt das Iomega-Laufwerk mit seiner 100 MByte-Kapazität schon wieder oft genug an seine Grenzen. Die Bedürfnisse in der ewig-speicherhungrigen Windows-Welt wachsen einfach zu schnell. Um nun die mühsam gewonnene Kundenmasse nicht zu einem Wechsel der Laufwerktechnologie – zum Beispiel zum teuren 2-GByte-Jaz-Drive – zu zwingen, hat Iomega kurzerhand die Zip-Technologie aufgebohrt. Heraus kam ein optisch fast identisches Laufwerk, das Disketten im gewohnten Zip-Format schluckt. Mit dem wesentlichen Unterschied, daß es sich hier gleich um Medien mit 250-MByte-Kapazität handelt. Wir haben ein erstes Parallelport-Modell getestet, das sich ebenso supersimpel installieren ließ wie sein Vorgänger. Wer dessen Steuerungssoftware noch im System hat, kann sofort loslegen, denn das 250er-Modell wird automatisch erkannt und supportet.



Praktisch: Die mitgelieferte Software dupliziert komfortabel volle Medien



Unverkennbar Zip: Das 250er-Laufwerk unterscheidet sich optisch und technisch kaum vom Vorgänger

Positiv: Die alten Disketten mit 100-MByte-Kapazität frißt das neue Laufwerk ebenfalls. Diese Abwärtskompatibilität wird allerdings mit einer saftigen Performance-Einbuße erkauft, denn eine 50-MByte-Datei auf das 100er-Medium zu schreiben, dauert in diesem Laufwerk etwa dreimal so lange wie die gleiche Datenmenge auf eine 250er-Diskette zu übertragen. Außerdem wird das gesamte Windows-System während dieses Vorgangs derart gebremst, daß man von Multitasking eigentlich kaum noch reden kann. Aber wenigstens funktionierte der Datentransfer in jedem unserer Testversuche fehlerfrei. Nur auf ein Kuriosum sind wir beim Medienwechsel gestoßen: Ab und an bekam das 250er-Laufwerk einen Rappel und spuckte unser 100er-Medium mehrmals in Serie erbost aus – ohne Fehlermeldung.

Da kaum jemand stundenlang Daten zwischen Zip und PC hin- und herschaufelt, besitzt das Laufwerk sinnvollerweise einen stromsparenden Sleep-Modus. Er wird werksseitig mit 15 Minuten voreingestellt, läßt sich aber in der hervorragenden Zusatzsoftware (unter Laufwerk-Eigenschaften) nach eigenem Gusto verändern. Dort finden sich nicht nur die üblichen Angaben zum Laufwerk- und Medienstatus (Belegungsgrad, Schreibschutz etc.), sondern auch gleich die gewohnt-praktischen Hilfsmittel wie Diagnose-Tool oder Copy Machine. Letztere hilft ungemein, ein volles Medium an ein und demselben Laufwerk elegant zu duplizieren, ohne zum entnervten Diskjockey degradiert zu werden. Neu: Das winzige Guest-Programm erlaubt es, das Laufwerk an mehreren PCs zu betreiben, ohne die vollständige Treibersoftware zu installieren.

Die neuen 250-MByte-Medien sind mit rund 50 Mark zwar nicht gerade billig, stehen aber zu den 100-MByte-Disketten für knapp 20 Mark in korrekter Relation. Am schwierigsten dürfte anfangs sein, die Medien überhaupt in gewünschter Menge kaufen zu können – ein Lied, von dem schon die 100er-Besitzer singen konnten. Bei einer ersten Testbestellung ist es uns jedenfalls nicht gelungen, 250er-Medien zu ergattern. Dafür erhielten wir prompt das Laufwerk – für exakt 355 Mark. Nicht gerade ein Sonderangebot, aber immerhin war das erste Zip-Drive anfangs ähnlich teuer. Wer allerdings bislang ohne Zip-Disketten durchs Leben gekommen ist und auch nicht von anderen PC-Besitzern mit solchen Medien bedacht wurde, käme mit gut 600 Mark an ein Iomega Jaz-Drive, das mit 170 Mark teuren 2-GByte-Medien gefüttert wird – aufs MByte umgerechnet eine deutlich günstigere und natürlich flottere Lösung. *rm*

PP-WERTUNG

84%

Name: .... Zip 250
Typ: .... Externes Diskettenlaufwerk f. den Parallelport
Hersteller: .... Iomega
Preis: .... 355 DM
Plus: .... Verbesserte Software, verarbeitet auch 100 MByte Medien, leicht bessere Performance
Minus: .... Mit 100 MByte-Medien arg langsam, teurer MByte-Preis

Blizzards volle Dröhnung







Erfolg macht spendabel! Das prominente Entwicklerstudio, das einen Verkaufsschlager nach dem anderen landet, bedankt sich mit einer Verlosung bei seinen treuen Anhängern. Insgesamt *15 prall gefüllte Fanpakete im Wert von jeweils 500 Mark* könnt Ihr gewinnen. Jedes dieser Pakete besteht dabei aus folgenden Produkten:

- ✔ *WarCraft II Exklusiv-Edition*
- ✔ *Diablo*
- ✔ *StarCraft*
- ✔ *StarCraft Expansion-Set: Brood War*
- ✔ *Action-Figur Orc*
- ✔ *Action-Figur Human*
- ✔ *Action-Figur Protoss*
- ✔ *Action-Figur Zerg*
- ✔ *Action-Figur Terraner*
- ✔ *T-Shirt Diablo 2*
- ✔ *T-Shirt StarCraft*
- ✔ *T-Shirt Blizzard*
- ✔ *Blizzard Baseball-Cap*
- ✔ *Blizzard Mouse-Pad*



Um eines dieser Pakete zu ergattern, müßt Ihr lediglich eine simple Frage beantworten:

In welchem Jahr wurde Blizzard gegründet?

Die Lösung schreibt Ihr einfach auf eine Postkarte und schickt diese an:

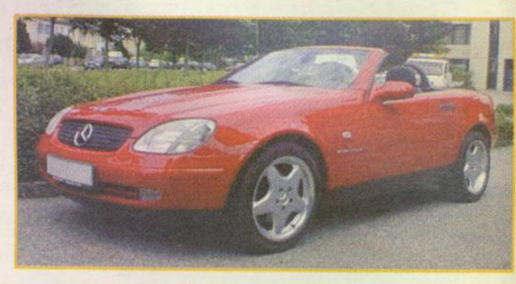
Weka Consumer Medien GmbH
Redaktion Power Play
Kennwort: Blizzard
Gruber Str. 46a
85586 Poing

Einsendeschluß ist der **10.05.1999** (Es gilt das Datum des Poststempels). Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Mitarbeiter von Cendant Software Deutschland GmbH sowie der Weka Consumer Medien GmbH und deren Angehörige sind von der Verlosung ausgeschlossen.

Übrigens: Falls Ihr nicht zu den glücklichen Gewinnern zählen solltet, so könnt Ihr die famosen Action-Figuren (wer wollte nicht schon einmal einen Orc oder einen Zerg als Untermieter haben?) ab Mai im Fachhandel oder direkt unter **www.blizzard.de** im Online-Shop für einen Stückpreis von je DM 29,95 ergattern.

Spielerisch gewinnen

Luxusauto für gute Software



Lukrative Verträge, Mercedes SLK 230 und 60000 Mark in bar locken bei unserem großen Programmierwettbewerb, den wir in Kooperation mit der ARI Data GmbH aus Willich ausloben. Wer voller Tatendrang steckt und schon immer ein nettes PC-Spiel, eine multimediale Datenbank oder ein interaktives Tool erschaffen wollte, sollte sich sputen: Jedes taugliche PC-Programm, für das ARI Data eine Marktchance sieht, wird unter Vertrag genommen – marktübliche Autorenhonorare inbegriffen. Die erfolgreichste Arbeit unter den Wettbewerbs-Einsendungen wird mit einem fabrikneuen, roten Mercedes SLK 230 oder wahlweise mit 60 000 Mark in bar prämiert. Der Einsendeschluß für alle Neuentwicklungen, die natürlich frei von Rechten Dritter sein müssen, ist der **31. Dezember 1999**. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Eine unabhängige Wirtschaftsprüferkanzlei überwacht die Aktion und gibt am **16. Mai 2000** den Gewinner bekannt. Die Einzelheiten und Konditionen dieses Wettbewerbs findet Ihr in PowerPlay 2/99 und auch unter **www.powerplay.de**

Für Fragen, Kontaktaufnahme und weitergehende Infos (in deutsch und englisch) wählt die **02154/ 9476-0 (Fax -42)**. Im Internet betreut ARI Data alle Wettbewerbsteilnehmer unter der **www.ari.de** oder ist auch per E-Mail direkt erreichbar: **info@ari.de**

Einsendungen bitte an folgende Adresse:

ARI Data GmbH
Stichwort: Programmierwettbewerb
Hans-Böckler-Str. 13
47877 Willich

Viel Spaß bei der Entwicklung und Glück wünscht *Euer Power Play-Team*

Schön blond

Looks like Lula



Stehen Euch keine roten Badeanzüge? Habt Ihr nicht das nötige Kleingeld für das Dutzend Gesichtsoperationen? Könnten Eure Attribute schlagkräftiger sein? Dann wird's wohl nichts als Double von Pamela Anderson, Barbie oder Lara Croft.

Dank CDV gibt es nun aber eine neue Chance, der Fleischwerdung einer weiteren medialen Machophantasie zumindest beizuwohnen, wenn nicht gar selbst ins Rampenlicht zu rücken. Der Karlsruher Distributor ruft nämlich im Zuge seines "Wet Attack"-Werbefeldzuges zum großen "Lula Look Alike Contest" auf. Am **25. und 27. Mai** wird in ausgesuchten Szene-Locations in **München** (KW-Das Heizkraftwerk) und **Hamburg** (Katakomben FC St. Pauli) die Doppelgängerin der drallen Pixelbraut gesucht. Bewerberinnen zwischen 18 und 26 Jahren sollten sich aber nicht erst Ende Mai die Haare blondieren und den BH mit Watte ausstopfen, denn Portrait- und Ganzkörperfotos können bereits jetzt an folgende Adresse gesandt werden:

CDV Software GmbH
Claudia Rieflin persönlich
Postfach 2749
76014 Karlsruhe

Neben dem zu erwartenden Presserummel winkt als Gewinn

ein zweiwöchiger Karibikurlaub für zwei Personen, ein Werbevertrag und eine professionelle Setkarte eines bekannten Modefotografen.

Und auch die Zweitplazierte geht nicht leer aus, sondern kann sich über

einen Wochenendtrip für zwei Personen

freuen. Wir werden Euch über die Ergebnisse der Ausscheidung auf dem Laufenden halten... *sf*

Power Play Service-Telefon

Falls Ihr mal mit Eurem PC-System nicht klarkommt, die Netzwerksession zusammenbricht oder die 3D-Karte einfach nicht funzt, ruft direkt unser Service-Center an. Dort sitzen in zwei Abteilungen 55 findige Köpfe, die sich mit Hardware, Betriebssystemen und der Spielesoftware auskennen. **Übrigens:** Es werden noch weitere **Mitarbeiter** gesucht, die z.T. auch von zu Hause aus und nebenberuflich mitmachen können. Bei Interesse wendet Euch direkt an Markus Semm, Telefon (030) 32 60 92 81.

Tips & Tricks-Hotline
Spielelösungen und Tips zur Spielehardware
(0190) 873 268 13
Täglich von 11 bis 24 Uhr
(3,63 DM pro Minute)

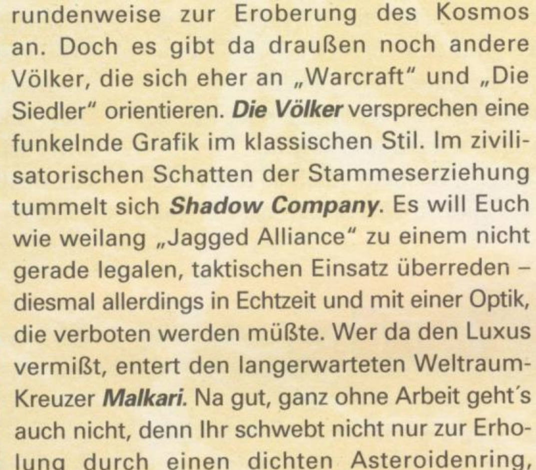
Technik-Hotline
Problemlösungen zu PC, Netzwerk & Betriebssystem
(0190) 88 24 19 11
Täglich von 7 bis 24 Uhr
(3,63 DM pro Minute)

Es wird echt Zeit!

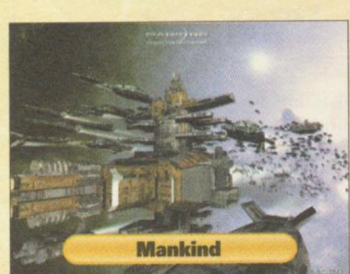
Nächsten Monat überhäufen uns die Hersteller mit Strategie und nochmals Strategie. Unabhängig davon, ob es rundenbasierte oder Echtzeittitel sind, sie werden auch den gewieftesten Generälen echt Zeit kosten.

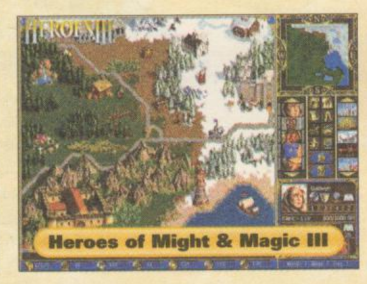
Als erstes gerät ein Game ins Blickfeld, obwohl es etwas aus der Reihe tanzt: ***Mechwarrior 3*** ist eine Mischung aus Strategie, Simulation und Action. Wer die Demoversion bereits gesehen hat, weiß: So schön stampften die Stahlkolosse nie zuvor! Doch über deren Köpfen taucht bereits ***Star Trek: Birth of the Federation*** aus dem „Master of Orion"-Nebel auf: Terraner, Klingonen oder Romulaner setzen rundenweise zur Eroberung des Kosmos an. Doch es gibt da draußen noch andere Völker, die sich eher an „Warcraft" und „Die Siedler" orientieren. ***Die Völker*** versprechen eine funkelnde Grafik im klassischen Stil. Im zivilisatorischen Schatten der Stammeserziehung tummelt sich ***Shadow Company***. Es will Euch wie weilang „Jagged Alliance" zu einem nicht gerade legalen, taktischen Einsatz überreden – diesmal allerdings in Echtzeit und mit einer Optik, die verboten werden müßte. Wer da den Luxus vermißt, entert den langerwarteten Weltraum-Kreuzer ***Malkari***. Na gut, ganz ohne Arbeit geht´s auch nicht, denn Ihr schwebt nicht nur zur Erholung durch einen dichten Asteroidenring, sondern sollt dabei auch Rohstoffe und Lebensraum aufspüren. Weniger friedlich geht die kosmische Expansion bei ***Mankind*** vonstatten, denn Mitspieler aus aller Herren Länder kämpfen online um jeden Planeten. Wem´s zu futuristisch wird, darf mit den Helden aus ***Heroes of Might & Magic III*** das mittelalterliche Fantasy-Reich Erathia erobern.


Mechwarrior 3


Die Völker


Shadow Company


Mankind


Heroes of Might & Magic III

Im übrigen warten wir auf

„Daikatana", „Jagged Alliance 2, dt.", „LMK", „Drakan", „Heavy Gear II", „Descent 3", „Ultima IX", „Army Men II", „Yoot's Tower", „Unreal Tournament"...



erscheint am **17. Mai**

Die Redaktion behält sich vor, Themen aus Aktualitätsgründen zu ändern.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Ralf Müller (rm) verantw.

Chefin vom Dienst: Dorothea Ziebarth (dz)

Redaktion: Stephan Freundorfer (sf), Joe Nettelbeck (jn), Christian Peller (cis)

CD-Redaktion: Thomas Ziebarth (tz)

Ständige Mitarbeiter: Fritz Effenberger (fe), Maik Wöhler (mw), Thomas Ziebarth (tz)

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs und/oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

CompuServe (CIS): Michael Vondung

Online-Redaktion: Maik Wöhler (mw)

Redaktionsassistenz: Christiane Wesoly (1231)

Telefonische Hardware-Hotline: (0190) 88 24 19 11 (3,63/DM/min.) Täglich von 7.00 Uhr bis 24.00 Uhr

Tips & Tricks-Hotline: (0190) 873 268 13 (3,63 DM/min.) Täglich von 11.00 bis 24.00 Uhr

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 08121/95-1231, Telefax: 08121/95-1297

Layout & DTP: Martina Siebert

Titellayout: Martina Siebert

Fotografie: Josef Bleier

Titel-Artwork: Acclaim/ElectronicArts

Anzeigenleitung: Alan Markovic (1105)

Anzeigenverkaufsleiter: Christoph Knittel (1270)

Markenartikel: Christian Buck (1106)

Anzeigenverwaltung und Disposition: Edith Hufnagel (1474)

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 11 vom 1. Januar 1999

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 08121/95-1107, Fax: 08121/95-1197

Int. Account Manager: Andrea Rieger, Tel.: 08104/668458, Fax: 08104/668459

Vertriebsleitung: Gabi Rupp

Bestell- und Abonnement-Service:
Power Play Aboservice: Ickstattstr. 9, 80469 München, Tel.: (089)20959 138, Fax: (089)20028 122

Preise: Power Play: Einzelheft 6,50 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 66,- Mark (33,75 Euro); Ausland: 90,- Mark 46,02 Euro); A: 552,- ÖS; CH: 67,20 sfr (Luftpost auf Anfrage)

Alle Abonnementpreise inkl. MwSt. und Versandkosten

Vertrieb Handel: MZV Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0

Erscheinungsweise: monatlich

PZD Kennziffer B 10542E

Herstellungsleitung: Marion Stephan (1442)

Technik: Journalsatz GmbH
Gruber Str. 46b, 85586 Poing

Druck: Mohndruck Graphische Betriebe GmbH, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 33311 Gütersloh

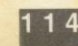
Verlagsleitung Marketing/Vertrieb: Helmut Grünfeldt

Geschäftsführung: Martin Aschoff, Dr. Rüdiger Hennigs

Anschrift des Verlages: WEKA Consumer Medien GmbH, Gruberstr. 46a, 85586 Poing, Postfach 1129, 85580 Poing, Telefon 08121/95-0, Fax 08121/95-1199

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt.
Die Druckfarben sind schwermetallfrei.






Schwindelerregende Attraktionen & begeisterte Besucherscharen









WER SOLCHE "FREUNDE" HAT...

WER GEHT DA NOCH ONLINE?

Einer der erfolgreichsten 1st-Person-Shooter ist zurück.
'Unreal Tournament' setzt neue Maßstäbe im Single- und Multiplayer-Bereich.
Computergesteuerte Bots erlauben Dir Multiplayer-Spiele
wie 'Capture the Flag', 'Assault' oder 'Domination' ohne Online-Kosten!
Stelle einfach Dein Team zusammen - und los geht's.
Aber auch im Netzwerk sind alle Kombinationen von Bots und menschlichen Mitspielern möglich.
Nutze die neuen, gewaltigen Waffensysteme und Deine Gegner haben nicht die geringste Chance.
Über 30 speziell entwickelte Level erwarten Dich.

NUR EIN TEAM KANN DEN TITEL "UNREAL GRAND MASTER" ERRINGEN-...DEINS?



Gestaltung: Epic MegaGames